

PEŁNE WERSJE GIER **POLSKIE INSTRUKCJE!** PEŁNE WERSJE GIER

3CD

• **Virtua Fighter** (karate) • **Chasm: The Rift** (FPP)

TYLKO 18,50 zł

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
Numer 09/2001 (64) Wrzesień 2001
Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

CD-ACTION

Operation Flashpoint
Myst III: Exile
Independence War 2

W NUMERZE NIESPODZIANKA - PLAN LEKCJI GRATIS!!!



ORYGINALY TAŃSZE
NIŻ PIRATY

**TRAFFIC
GIANT GOLD
TYLKO
za 29,90 !**

Czytaj na następnej stronie

nowy
Komunikator



kontakt



Byliśmy tam:
Polski turniej CS
FIFA 2002 w Paryżu

Nr 64 • Wrzesień 2001 • 18,50 zł (w tym 7% VAT)

future
networks poland
Media with passion

9 771426 291013

09

TRAFFIC GIANT GOLD za 29,90!



2CD

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT



Traffic Giant Gold to wciągająca gra ekonomiczna, w której pokierujesz rozwojem firmy komunikacyjnej. Musisz wyprzedzić konkurencję poprzez zapewnienie lepiej funkcjonującej sieci połączeń komunikacji miejskiej. Swoją rolę osiągniesz dzięki takim środkom transportu jak autobusy, tramwaje, kolejki magnetyczne, pociągi oraz wiele innych. Tętniące życiem, nowoczesne miasta zostały wykonane z najwyższą precyzją, a życie toczące się na ulicach oraz rosnąca populacja sprawia wrażenie prawdziwej metropolii. Dzięki prostej obsłudze oraz intuicyjnemu interfejsowi, gra w Traffic Giant Gold staje się prawdziwą przyjemnością.

Możliwość rozgrywki w trybie kampanii lub w pojedynczych misjach • ogromny wybór map największych, europejskich metropolii oraz dodatkowe misje zawierające mapy największych miast Ameryki • realistyczna grafika w wysokiej rozdzielczości (nawet do 1280 x 1024) wraz z opcją trzykrotnego zbliżenia mapy • ponad 500 różnorodnych budynków • duży wybór środków transportu, poczynając od małych autobusów a na kolei miejskiej kończąc • zmieniająca populacja, dzięki której miasto tętni życiem i wymaga dostosowywania i modernizacji sieci komunikacyjnej • wysoki stopień inteligencji komputerowych przeciwników • możliwość gry w trybie wieloosobowym poprzez sieć lokalną i internet.

Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie
Extra Gra. ZAJRZYJ!

Kartonowe
pudełko,
w którym
po złożeniu
możesz
przechowywać
grę

Płyta CD
z grą
TRAFFIC
GIANT
po polsku

Płyta CD z dodatkiem
TRAFFIC GIANT - Dodatkowe
Misje po polsku

Instrukcja odsłaniająca
tajniki rozgrywki



TRAFFIC GIANT GOLD
+
Traffic Giant
+
Traffic Giant
Dodatkowe Misje

Magazyn
z ciekawymi
informacjami
o grze oraz
wkładkami
do płyt

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Traffic Giant Gold - doskonała gra ekonomiczna symulująca życie wielkich metropolii. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 7 sierpnia kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą.

JoWood
Productions

Opracowanie wersji polskiej
i wyłączenie dystrybucji w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Patronat medialny
radiostacja

Wirtualna Polska
www.gry.wp.pl

Zamów grę TRAFFIC GIANT GOLD z dostawą do domu:
tel.: (0-22) 519 69 19, www.wirtualny.com

JUŻ W SPRZEDAŻY

Rozważania na tematy ogólne



Miesiąc temu w alegorycznej formie dawaliśmy czytelnikom do zrozumienia, że oczekują ich gorące wakacje - i to bynajmniej nie dlatego, że za oknem 30-stopniowe upały (prawdę mówiąc, gdy piszemy te słowa, za oknem nie ma więcej jak 20...). Pamiętajcie - czas komety, czas recesji, czas zmian. I stało się! Niektórzy pewnie już wiedzą - ale część nadal pozostaje w błogiej nieświadomości, że czasopismo Reset należy już do historii. Wspominamy o tym (wbrew temu, co się niektórym wydaje) bez skrytego uśmiechu. Raz, że CDA i Reset nigdy nie były sobie wrogie. Dwa, że zawodowa dziennikarska solidarność nie pozwala cieszyć się cudzym nieszczęściem. W końcu wszyscy jedziemy na tym samym wózku. Trzy, że Reset jest pierwszym, ale zapewne nie ostatnim pismem, które w ciągu paru miesięcy pożegna się z czytelnikami...

Ale zmieniły temat i tonację. W końcu, jakby nie patrzeć, przed wami jest jeszcze całkiem solidny kawałek wakacji. A to czas radości i relaksu; czas, gdy "wszystko się może zdarzyć". I u was - i u nas. U nas (prawdę mówiąc) to JUŻ się dzieje. Pilnie wczytujemy się w masę waszych opinii na temat akcji "mniej czytania, więcej grania". Zależy nam, czy będziecie się z nami zgadzać. Możemy obiecać, że już za miesiąc poznacie WSZYSTKIE efekty tej lawiny listów, którą nas zasypaliście.

Co nie oznacza, że w tym numerze CDA nie się nie zdarzyło. Wprost przeciwnie. Już miesiąc temu wspominaliśmy, że zamierzamy zmienić nieco profil CDA. Oto pierwsza zapowiadana zmiana: od tego numeru nie będzie już rozmaitych (a tłumaczonych z angielskiego) porad. Co nie znaczy, że w ogóle rezygnujemy z tej części CDA. Nie. Ale na pewno porad będzie mniej i niekoniecznie w każdym numerze CDA. Chcemy też, by w całości (lub chociaż ogromnej większości) były tworzone przez polskich autorów. Napiszcie, jak się wam to podoba?

Ponieważ przyroda próżni nie lubi, to miejsce dotąd zajmowane przez poradniki zostanie wypełnione głównie materiałami związanymi z grami. I nie chodzi o to, że po prostu dołożymy więcej recenzji. Mamy nieco ambitniejsze plany. Chcemy pisać więcej o grach - na najróżniejsze sposoby. Nie będziemy dziś odkrywać wszystkich kart - sami wkrótce (już w przyszłym numerze) zobaczycie, co przez to rozumiemy.

Lojalnie ostrzegamy też, że nie jest to koniec niespodzianek, które dla was szykujemy. Wkrótce następne. No cóż, sami wiecie, że lubimy was zaskakiwać. Jest to poniekąd naszą tradycją. I zwykle są to przyjemne niespodzianki, więc spokojnie, ludziska, spokojnie. Będzie dobrze.

Poświęćmy teraz chwilę na szybki przegląd tego, co spotkacie w tym numerze. Myślimy, że warto polecić waszej uwadze recenzję Operation Flashpoint (gra jak huragan wdarła się na listy przebojów). Stoczyliśmy heroiczny bój, by dorwać dla was tę gierkę do tego numeru pisma. W użyciu były już wozy bojowe i helikoptery szturmowe, zanim ujrzelśmy wysunięty z bunkra kij z zawieszonym na nim pudełkiem zawierającym ten znakomity tytuł... Kosmicznego zachodu (dotarliśmy tam, gdzie nie dotarł dotąd żaden człowiek... z Polski) wymagało też zdobycie Independence War 2 - niesamowitego kosmicznego symulatora lotu. Żeby zaś dorwać na czas Alone in the Dark IV, przeżyliśmy prawdziwy horror. No cóż - trzeba umieć sobie radzić w każdej sytuacji, trzeba umieć wyskoczyć o krok przed resztą towarzystwa, zaskoczyć, wyprzedzić... My nazywamy to operatywnością. Niektórzy zaś wolą określić to "rabunkowa polityka".

Nie zamierzamy się tu użalać czy biadolić na czas, recesję, konkurencję itd. Problemy są po to, by je przezwyciężyć, przeszkody zaś po to, by je brać - w pełnym biegu. Więc biegniemy. Od ponad pięciu lat. I nie zamierzamy schodzić z biegni. Mamy tylko nadzieję, że nadal będziecie nam kibicować. Bo sami wiecie, że doping pomaga zawodnikom dać z siebie wszystko. Liczymy zatem, iż nr 10/2001 przywitacie tak, że wyrosną nam skrzydła. A oczekujecie go po 15.09 (naturalnie bierzcie poprawkę, że w niektóre rejony pismo dociera z kilkudniowym opóźnieniem).

Aha! Wiemy, że plan lekcji to nie najlepszy pomysł, w momencie gdy macie wakacje - lecz u nas już wrzesień. Sorry za to, że musicie sami go sobie wyciąć - z drugiej strony (a właściwie z trzeciej strony okładki CDA), przyda wam się trochę wysiłku fizycznego :).

Zapraszamy do lektury!

Zbigniew Bański

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Jerzy Poprawa

PS Redakcja CDA trzyma kciuki za wszystkich czytelników z Gdańska i okolic dotkniętych powodzią. My wiemy, jak to jest... wiemy od lipca '97. Jesteśmy z wami! Dziękujemy też za wszystkie kartki z wakacyjnymi pozdrowieniami.

CD-ACTION
e-mail: cdaaction@futurenetwork.com.pl
www.cdaaction.com.pl
www.futurenetwork.com.pl

Numer 64
Wrzesień 2001

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dombowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy: Łukasz Bonczol, Paweł Omelko, Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski, Sławek Błyska, Hubert Bariz, Paweł Musiałowski, Mariusz Turowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz, Wojtek Tarczyński, Jakub Kominiarczyk

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP: Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Jakub Siepkowski

Opracowanie językowe i korekta: Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./faks (0 71) 3412083
e-mail: pformal@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biurowisko Klienta
tel. (071) 34 120 83
tel. (071) 34 218 41
tel. (071) 34 203 16
wew. 101, 102, 116

Reklama: Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Reklama: Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Biurowisko reklam w Warszawie: Waldemar Poturniak
tel./faks (022) 6522637
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuc
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk: Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, najwyższą informację, różnorodność sposobów zaprezentowania treści i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już około 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman: Chris Anderson
Chief Executive: Greg Ingham
Chief Operating Officer: Colin Morrison
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.pl.uk
Bath London Milan New York Paris San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-ACTION znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc, UK 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiuwane, reproduktowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odtwarzane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

future
network poland

Media with passion



Spis treści

Zawartość CD

Zawartość Cover CD 6

W produkcji

Age of Mythology 24
Aliens vs Predator 2 36
Civilization 3 40
Comar Barbarian 44
Duke Nuke Forever 42
Freelancer 32
Galleon 45
Historic Rally 26
Myth 3 35
Red Faction 14
Sims Ville 34
Tony Tough 28
World War III 30

Za pięć dwunasta

Aliens Nations 50
Jekyll & Hyde 46

Recenzje

3D Perfect Pool 61
Alone in the Dark IV 74
Artur's Knight 2 66
Echelon 94
Fallout PL 98
Freedom: First Resistance 72
Giants PL 97
Hostile Waters 86
Independence War 2 68
Leadfoot 92
Merchant Prince 2 60
Myst 3: Exile 88
Operation Flashpoint 62
Roland Garros 2001 58
ST Deep Space Nine: Dominion Wars 82
ST Voyager Elite Force Expansion Pack 65
Sting 55
Technomage 80
Totally Unreal 84
Ward PL 99
X-Guard 78

Nie tylko gry

Komputer 2 124
Kurs DOS-a #11 121
Kurs HTML #5 123

Multimedia

Alicja w Krainie Czarów 120
Reporter 118
Tell Me More - francuski 117
The Executive - angielski w biznesie 116

Sprzęt

Canon BJC-50 i S4500 127
Creative GeForce2 PRO i GeForce3 130
Genius Flight 2000 i Flight 2000 Digital 136
HP Officejet v40 128

Intelnet PC Network Sharking Kit 134
OK! DP-5000 126
PowerColor Kyro II 124
Rockfire RacingStar Vibra 137
TDK CyClone AI-241040X 132
X-Tecnologies Trackball Mouse 132
X-Tecnologies XT 206A i Ergophone 131

Inne

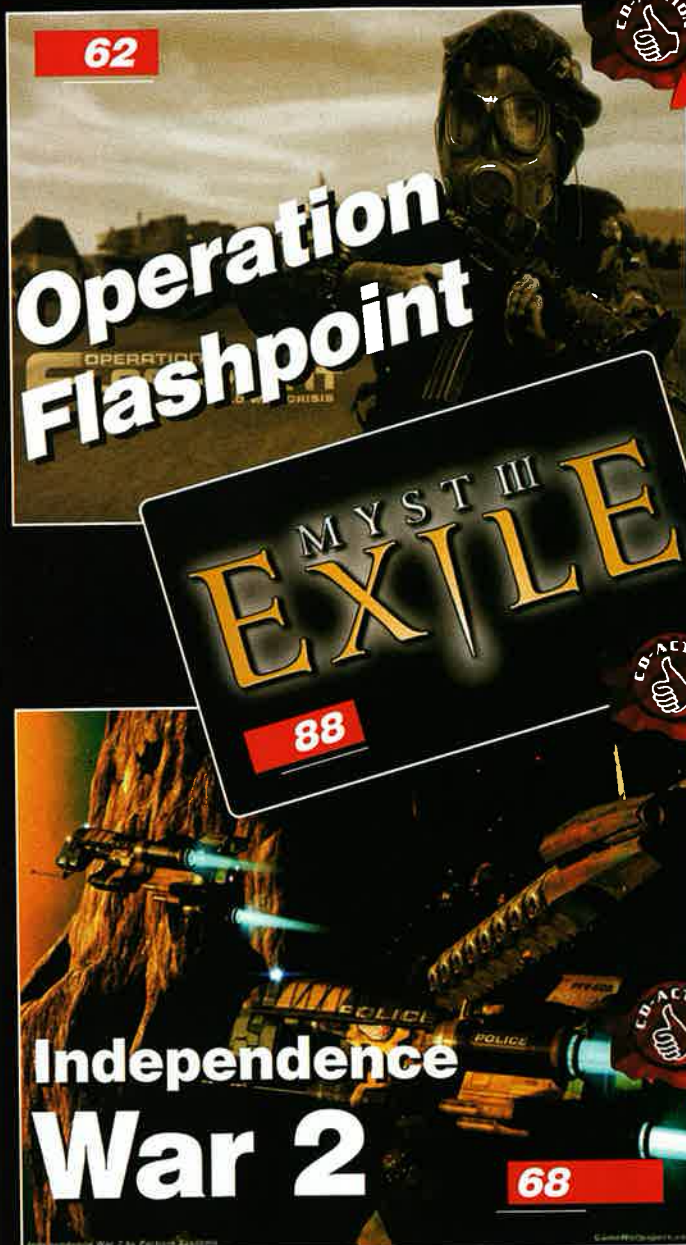
Action Redaction 142
Counter Strike - turniej 104
DGU! Interactive - wywiad 110
FIFA 2002 w Paryżu 106
Gamewalker 52
Instrukcja do Chasm 12
Instrukcja do Virtua Fighter 10
Na Luzie 112
Okladka Chasm 20
Okladka Virtua Fighter 18
Plan lekcji 147
Pomocna Dłoń 110
Prenumerata 138
Przemyslenia 114
Sobowtóry 22
Star Trek Zone 103
Tipsy 146

INDEKS GIER

3D Perfect Pool 61
Age of Mythology 24
Aliens Nations 50
Aliens vs Predator 2 36
Alone in the Dark IV 74
Artur's Knight 2 66
Civilization 3 40
Comar Barbarian 44
Duke Nuke'm Forever 42
Echelon 94
Explosive Games 100
Fallout PL 98
Freedom: First Resistance 72
Freelancer 32
Galleon 45
Giants PL 97
Historic Rally 26
Hostile Waters 86
Independence War 2 68
Jekyll & Hyde 46
Leadfoot 92
Merchant Prince 2 60
Myst 3: Exile 88
Myth 3 35
Operation Flashpoint 62
Red Faction 14
Roland Garros 2001 58
Sims Ville 34
ST Deep Space Nine: Dominion Wars 82
ST Voyager Elite Force Expansion Pack 65
Sting 54
Technomage 80
Tony Tough 28
Totally Unreal 84
Virtua Fighter 2 102
Ward PL 99
World War III 30
X-Guard 78

Hity numeru

Doskonała gra, szczególnie dla tych, którzy lubią myśleć... i strzelać. Symulacja żołnierza w FPP, ale nie nastawiona na eksterminację fal wrogów, a na to, by MYŚLEĆ - jak wygrać i przeżyć. Wciąga jak bagno!



Żywoć kosmicznych piratów jeszcze nigdy nie okraszono tak piękną grafiką! Zaś jeśli dodać do tego świetnie rozwiązana walkę, pozostawioną graczowi swobodę oraz uzupełniającą ją intrygującą intrygę - cóż, lepszego kosmicznego symulatora znaleźć obecnie niepodobna!

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

AB - 129, Action Plus - 57, Ardssoft - 5, Big Star - 111, Cd Projekt - 2, 21, 23, 25, 27, 29, 31, Epson - 137, Exe - 91, Game One - 109, IM Group - 77, Incom - 148, Kawaii - 18, PSX2 - 22, MSI - 134, Multimedia Vison - 119, PC Format - 20, Play IT - 33, 43, 47, 49, Portal RPG - 55, Softbox - 79, Tomsoft - 39, Topware - 93, Wirtualna Polska - 59, Wirtualny Świat - 16, Złote Krople - 123

Reklama

ARD soft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
Gry
Multimedia
Programy :Użytkowe
Księgowe
Magazynowe
Tel./Fax (+4822) 863 79 56 ; 863 22 59 ; 863 52 79
E-mail: ardssoft@ardssoft.com.pl http://www.ardssoft.com.pl
02-457 Warszawa ; ul.Łopuszańska 117/123

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora do działania.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.).

Uwaga 1! Ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 200 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

Uwaga 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Uwaga 3! W menu Cover CD gra muzyka stworzona przez SHIELDERA.

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

Chasm: The Rift

(MegaMedia Corp)

Wymagania minimalne: P90, 16 MB RAM, Win 9x/DOS, DirectX, 75 MB na HDD

Wymagania sugerowane: P166, 32 MB RAM

Rodzaj: shooter FPP

Data premiery: 10'97

Recenzja w CDA: 12'97

Ocena w CDA: 8

**PEŁNA
WERSJA**

Opis: dość krwisty FPP w klimatach Blooda - z dynamiczną akcją przenoszącą nas w różne miejsca i czasy. Przyjdzie się zmierzyć tak ze stworami z północnej mitologii, jak i współczesnymi żołnierzami. O bosach nie wspominając. Warto też zauważyć, że bohater nosi imię... Conan.

Tipsy - patrz strona 146.

Virtua Fighter PC

(Sega)

Minimalne wymagania: P90, 8 MB RAM, Win 95

Wymagania sugerowane: P66, 16 MB

Rodzaj: gra karate w 3D

Data premiery: okolice 1996

Multiplay: 2 osoby na jednym kompie naraz

Kontrola: joy, klawiatura

**PEŁNA
WERSJA**

I znów muszę posłużyć się słowem: KULTOWY. VF to dla maniaków gier karate coś jak Doom dla fanów FPP. I choć minęło już sporo lat od premiery, choć graficznie gra się mocno zestarzała, to nadal ma NIEWIARYGODNĄ moc przyciągania. Włączyłem ją TYLKO, żeby zobaczyć, czy działa na Win 98... i opamiętałem się po 2 godzinach (bo mi CD zabrali). Niesamowite. Istotne też jest, że gra chodzi jak HURAGAN na praktycznie każdym typowym sprzęcie i mimo że nie obsługuje akceleratora itd., wcale nie wygląda tak źle. Po prostu radzę sprawdzić... czyli pograć z 10-15 minut. A zobaczycie, że magia VF jest potężniejsza, niż się wam wydaje. Nie sugerujcie się screenami - po prostu zainstalujcie ją i zacznijcie grać. A starówka VF znokautuje was - szybciej niż Lennox Goto-ty.

Instrukcja w numerze. Pełna wersja instrukcji w formacie .pdf na CD z grą.

KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów(*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock 07/98 pinball	Plane Crazy 04/00 samolotowa ściganka arcade
FA/18 Hornet 3.0 08/98 symulator lotu	Incoming 05/00 rozbudowana gra akcji 3D (multishooter)
Eastern Front 09/98 strategia turowa	G-Police 06/00 akcja w 3D (FPP/TPP) + symulacja lotu
Flying Corps 10/98 symulator lotu (I wojna)	Fallout 2 07/00 sequel GIGAHITU RPG (też gigahit :))
Alone in the Dark 3 11/98 przygodówka 3D	Croc: Legends... 08/00 zabawna platformówka w 3D
GT Racing'97 12/98 symulator jazdy	Ultim@te Race Pro 09/00 symulator jazdy samochodem
Prisoner of Ice 01/99 przygodówka (horror)	M.A.X. 2 10/00 rozbudowany RTS
Motor Mash 02/99 zręcznościówka + samochody	MIG Alley 11/00 symulator lotu myśliwców
FX Fighter Turbo 03/99 karate	Big Race USA 12/00 pinball
Spec Ops 04/99 komandosi w 3D; akcja i nie tylko	Int. Rally Championship 12/00 samochodówka
Prost GP 04/99 Formuła 1	Total Annihilation 01/01 znakomity RTS (2CD)
Dark Colony 05/99 RTS w realiach s.f.	Heroes of Might & Magic 02/01 kultowa turowa strategia fantasy
Stonekeep 06/99 RPG (klasyka)	Army Men 03/01 akcja + elementy strategii
Wacki 07/99 przygodówka po polsku	Unreal 04/01 GIGAHIT z gatunku FPP
Die Hard Trilogy 08/99 akcja, strzelanie, jeżdżenie	Dark Vengeance 05/01 akcja w TPP, w klimatach Heretica 2
Fallout 09/99 GIGAHIT w kategorii RPG	V-Rally Championship 06/01 samochodówka
EarthSiege 2 10/99 symulacja Mechów	F-22 TAW 07/01 symulator lotu
Magic Music Maker 2.0 11/99 program do tworzenia muzyki	Exterminacja 07/01 RTS po polsku
Earth 2140 PL SE 12/99 doskonały RTS (po polsku!)	GTA 08/01 symulator gangstera w konwencji arcade
Motorhead 01/00 świetna samochodówka!	101 Airborne... 08/01 turowa symulacja oddziału żołnierzy (II wojna)
Shogo: MAD 02/00 znana gra FPP	Virtua Fighter 08/01 KULTOWA gra karate
Actua Soccer 3 03/00 piłka nożna (symulacja)	Chasm: the Rift 08/01 shooter FPP

X-ISLE: Dinosaurs Island

(Crytek Studios)

Wymagania: P-266, 64 MB, Windows 9x, GeForce 1-3

Hm. Trochę gra, trochę program edukacyjny w 3D... dla fanów dinozaurów. W każdym razie wygląda bardzo efektownie. Tym bardziej że wykorzystuje możliwości GeForce 3... Możemy zwiedzić wyspę opanowaną przez dinozaury. Demo uruchamiamy w kilku możliwych trybach (szczegóły zobaczycie po odpaleniu setupu). Demo zajmuje blisko 90 MB na HDD. Długo się rozpakowuje... Ale wrażenia wizualne są NIESAMOWITE. A muzyka niewiele gorsza.

UWAGA! Demo NIE DZIAŁA na kartach innych niż GeForce!

Klawiszologia

Użyj kursorów do poruszania się. Naciśnij spację, gdy jesteś w pobliżu wody. Klawisz [X] przyda się przy spotkaniu z T-Rexem (naciśnij też [F1]) i Brachiozaurem (naciśnij [F2]). [Esc] - pa,pa. [F12] - screenshooty.

Jekyll & Hyde

(Cryo)

Wymagania: P2-400, 64 MB RAM, Win 9x/00, DirectX 8, wskazany akcelerator

Demo zajmuje 94 MB. Akcja w 3D z elementami horroru i na motywach (luźnych!) słynnej powieści Stevensona. Ciekawa - taka "brudna" - grafika. Około 100 MB na HDD.

Klawiszologia

Kursory - poruszanie się
[Shift] + kursor - bieg
Kursor w górę - wspinanie się
[Spacja] - skok
[Enter] - akcja/aktywacja przedmiotu
[CTRL] - atak
[Q/S/C] - kamery
[I] - inventory
[Spacja] (w inventory) - wybierz przedmiot
[Enter] (w inventory) - odznacz przedmiot
[Esc] - menu
[Enter] - wybór opcji w menu

Avernum 2

(Spiderweb Software)

Wymagania: P166, 32 MB, Win 9x, DirectX

cRPG o epickim rozmachu. W demie, zajmującym 37 MB, znajduje się m.in. 25 miast i lochów itp., itd.

Jeśli będziesz miał problemy z grą - naciśnij [F1]. Uruchomisz tutorial i podpowiedzi.

Thandor - Invasion

(Planet 4)

Wymagania: P266, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x

RTS w 3D z akcją osadzoną na powierzchni obcej planety. Demo (32 MB na HDD) oferuje 1 kampanię i 2 misje solo-we.

CD-ACTION 09/2001

CDA - grę Ci da!

CDA - grę Ci da!

CD-ACTION 09/2001

Bacteria**(Net Games)****Wymagania:** P266, 32 MB, Winx, akcelerator

Ostra nawałanka - znajdujemy się w przyszłościowym pojeździe, poruszającym się... WEWNĄTRZ ludzkiego ciała (naturalnie po zminiaturyzowaniu). Musisz zniszczyć wirusy atakujące ten organizm. Demo zajmuje ok. 100 MB na HDD. W dokumentacji znajdziecie dokładną instrukcję. Coś dla fanów (tatusiów?) filmu Fantastic Voyage lub Interkosmos (o ile ktoś go jeszcze pamięta?).

Klawiszologia

Kursory lub W/S/A/D - sterowanie
Myszka - wyznaczanie kierunku ruchu
[LMB] - ognia z HX-4
[Shift] - odpalenie "załockowanej" torpedy
[Spacja] - namierzanie wroga
[E] - emitowanie fali ECM
[P] - pauza
[H] - ukrywa kokpit
[F1-F8] - systemy broni
[1-6] - uzbrajanie torped
[Print Scr] - zgrywanie obrazka

Anachronox**(Eidos Interactive)****Wymagania:** PII 266, 64 MB RAM, 12 MB akcelerator z OpenGL i DirectX. Win 9x/Me

Noooo... siekierzaste demo dla fanów... hm... gier akcji, przygodówek i cRPG w 3D (gra oparta na zmodyfikowanym engine'ie Quake'a 2). Co więcej, nie jest to świat fantasy - działamy w otoczeniu współczesnej i przyszłościowej technologii. Ale jak zawsze - idzie o powstrzymanie zła i ocalenie świata. :) Kierując postacią byłego prywatnego detektywa, zgłębiamy tajemnice miasta zbudowanego przez Obcych. Widok tpp, wspaniałe efekty, walka w trybie turowym, po prostu dobra zabawa.

Demo zajmuje około 100 MB na HDD (dość długo trwa rozpakowywanie - najpierw do Tempa, dopiero potem następuje właściwa instalacja). Ogólnie czad i odlot, moim zdaniem. Niestety, jeśli idzie o klawiszologię itd., to twórcy się nie popisali.

I jedna drobna uwaga: gierka odpala się w okienku. Gdy dasz full screen - domyślnie ustawi się w rozdzielczości... 1280 x 960. CHa, cha, cha? Można to jednak ręcznie wyedytować (w pliku .cfg) - z tym że nie powiem, jak, bo jak ktoś wie, to da radę, a jak nie umie, to mój wykład niewiele mu pomoże.

Speed Thief**(Incagold)****Wymagania:** P266, 32 MB, Win 9x, akcelerator

Wooooowwwwwww!!! Ekstra!!! Uwaga! Jesteś złodziejem samochodów. Właśnie ukradłeś... (mo-



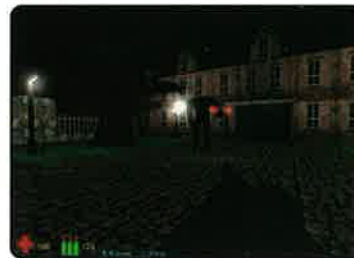
żesz wybrać co - sporo tego!) i musisz zwać policji, zasuwać po ulicach miasta. A że dużo tam pojazdów, to musisz się nieźle napocić, by nie zaliczyć "czołówki". Tym bardziej że tu jak w życiu - raz porządnie w coś stukniesz i samochód na złom, a ty do kicia. A do tego ekstragrafika, dużo speechów i jakiś taki... klimat. Nie przepadam za samochodówkami, a ta mnie wzięła... i to jak! 1 dostępna trasa. Demo zajmuje 35 MB na HDD. PS. Ale Gem.ini nie podziela mego zachwytu.

Intensity XS**(Midnight Synergy)****Wymagania:** P133, 32 MB, Win 9x, DirectX

Arcade'owa strzelawka - sterujemy kosmicznym pojazdem (widok z boku). Z prawej krawędzi ekranu wylatuje chmara nieprzyjaciół. Sterowanie odbywa się za pomocą myszki. Demo zajmuje 18 MB na HDD.

**Project Undead****Wymagania:** P266, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX, wskazany akcelerator

Idziesz naprzód po nawiedzonym domu i okolicach, kropisz z guma w zombi (albo walisz nożem) itd. Demo zajmuje około 34 MB na HDD. Nie powala...

**Trainmaster 4x****(TrainMaster)****Wymagania:** P233, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX

Symulacja (dość skomplikowana) jazdy pociągami (soaliniowym). Niestety demo pozwala grać najwyżej 15 minut w jedną gierkę. A zajmuje jakieś 23 MB na HDD. Sterowanie? Ano, ogólnie mieszajcie kursorami, klawiszami funkcyjnymi i tymi nad kursorami. Autorom ponownie nie przyszło do głowy podać klawiszologię...

UWAGA! Po uruchomieniu dema i ustawieniu odpowiednich bajerków, idźcie do opcji FILE i wybierzcie polecenie LOAD & RUN TRACK FILE. A ponieważ jest cała jedna trasa do wyboru, to problemów nie przewiduję. :)

**PROGRAMY****•DVD Genie 4.02**

Bardzo przydatny program dla posiadaczy napędów DVD. Umożliwia dokonywanie zmian niektórych parametrów odtwarzania tego rodzaju płyt.

•Mac Afee virus scan 5.21

Najnowsza wersja doskonałego programu antywirusowego.

•Kontakt

Nowy program typu instant messaging - jego wielkim atutem jest to, że potrafi do nas przemówić (dosłownie przemówić) w naszym ojczyństwie języku.

•System Syntezy Mowy

Jest to tak zwany serwer syntezy mowy w języku polskim - wykorzystują go takie programy jak Kontakt oraz Wpinacz.

•Supelek NxG 1.0.0

Jak głosi reklama tego programu - już nigdy o niczym nie zapomnisz, czyli program do przypominania o ważnych datach oraz spotkaniach.

•Windows Media Player 7

Bardzo przydatna i nieźle wyglądająca playerka multimedialna. Pod Windows 9.X/2000/NT.

•DirectX 8.0

Najnowsza wersja bibliotek Microsoftu potrzebnych do uruchomienia większości gier i programów.

Mach Force**(Ndaw Int.)****Wymagania:** P233, 32 MB RAM, wskazany akcelerator

Taka łupanina, udająca, że jest symulatorem lotu. Kilka myśliwców (przyszłościowych) do wyboru - no i łubu-dubu. Całość zajmuje 14 MB. Wymagania sprzętowe traktujcie w przybliżeniu - autorzy nie byli łaskawi podać ani tego, ani klawiszologii... ani niczego. No cóż... Demo oferuje 2 mapy, 2 myśliwce i jedną muzyczkę mp3. Sterowanie? Kursory, [spacja] - tyle obcykałem.

Pool Wars**(Etiumsoft)****Wymagania:** P2-300, 32 MB RAM, akcelerator, Win 9x/ME, DirectX

Hm... turowa gra strategiczna z udziałem dwu ple-mion Duszków Bilardu. Ekhem... brzmi dziwnie, ale w sumie jest całkiem przyzwoitą grą zręcznościowo-logiczną, która łączy bilard z elementami strategii (powiedzmy, jak go czy szachy - naturalnie to bardzo szeroko ujęte podobieństwo). Do przejścia jest 5 plansz. Demo możesz odpalić 15 razy. Całe 8 MB na HDD, a zabawa niezła.

**The Sting****(JoWood)****Wymagania:** P2-300, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX 8, akcelerator 16 MB, minimum

grą, to w katalogu z demem jest manual i tutorial. Demo zajmuje 80 MB na HDD.

Fajna - taka komiksowa gra akcji + przygodówka (zresztą w tym numerze CDA jest recenzja). Jesteś początkującym gangsterem w latach 50 i marzysz o wielkim skoku... Jeśli będziecie mieli kłopoty ze sterowaniem

The Mystery of the Druids**(CDV Software)****Wymagania:** P200, 32 MB RAM, DirectX, wskazany akcelerator, Win 9x

Ciekawa i klasyczna w klimacie przygodówka 3D, z lekką domieszką horroru. Niedawno jej zapowiedź była w CDA. Zajmuje 65 MB na HDD. Zaczynamy od wizyty u angielskiego lorda, aż strach powiedzieć, gdzie kończymy...

**Open Kart****(Microids)****Wymagania:** P-266, 32 MB DirectX, Win 9x/ME, akcelerator

Wyścigi małych (ale wcale nie śmiesznych!) pojazdów, składających się z podwozia, silnika i kierowcy. :) Dostępny tryb arcade, a w nim możliwość edycji kardów (pojemność silnika), pogody, liczby okrążeń, pogody, liczby przeciwników. Nieźle wizualnie. Klawiszologia w opcjach. Zasadniczo wystarczą kursory, ale... lepiej sobie sprawdzić. :)

EXTRAS

Bonus 1 - to co zawsze: ikony, kursory, screensavery, programy użytkowe, Na Luzie, tapety itp., itd.

Bonus 2 - dla graczy: tipsy, trainery, save'y, małe gierki itd. Tamże pełna instrukcja do gry 101 Airborne, po polsku.

Tawerna RPG - dla fanów gier i literatury RPG.

Action Mag - kącik dla myślących czytelników CDA. Tamże pod-działy poświęcone Star Wars, horrorom itp., itd., itd.

Esensja - doskonały zin poświęcony literaturze s.f. i fantasy. Naturalnie po polsku.

Adventure Zone - dla fanów gier adventure, TPP...

FAQ - najczęstsze pytania do redakcji i nasze odpowiedzi na nie. Lektura obowiązkowa. :)

Sport Center - sport w grach i życiu realnym.

Pomocna Dłoń - wasze anonse do Pomocnej Dłoni.

Emu Kuncik - kącik maniaków emulatorów.

RTS Area - dla fanów RTS-ów.

Stop Wypadkom - konkurs...

FPP Zone - nnnoooo! W końcu Blood wrócił z wakacji. :)

X-Files - no co :) Nie można? W CDA nie będzie, ale na CD taki kącik może spokojnie zaistnieć.

INDEKS DEM

- Anachronox
- Avernum 2
- Bacteria
- Intensity XS
- Dekyll & Hyde
- Mach Force
- Mystery of the Druids
- Open Kart
- Pool Wars
- Project Undead
- Speed Thief
- Sting
- Thandor - Invasion
- Trainmaster 4x
- X-Isle: Dinosaurs Island

VIRTUA FIGHTER - INSTRUKCJA

1. WYMAGANIA SPRZĘTOWE:

- a) Minimalne: Pentium 90, 8 MB RAM, karta dźwiękowa zgodna z SB16
b) Zalecane: Pentium 133, 16 MB RAM

2. INSTALACJA

Aby zainstalować Virtua Fightera, należy wrzucić płytę z grą do napędu, po czym uruchomić się autostart, który należy zignorować (wyłączyć - korzystając z niego nie zainstalujemy gry) i uruchomić zawartość płyty (np. wpisując literę CD ROM-u i dwukropek w "Uruchom" - np. "d:"). Po tym wystarczy już tylko znaleźć i uruchomić plik setup.exe i postępować zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie (należy tylko podać ścieżkę, gdzie ma zostać zainstalowana gra). Nie radzę instalować proponowanego przez grę DirectX 5. Gdy już szczęśliwie instalacja się zakończy, wystarczy wejść do paska zadań i odszukać ikonkę VF.

3. MENU

Kilka opcji do wyboru:

ARCADE - najpopularniejsza, prosto z automatów. Wybieramy postać i walczymy z wszystkimi przeciwnikami pod rząd (sterowanymi przez komputer) aż do ukończenia gry. Gdy przez przypadek komputerowi zdąży się wygrać, po walce gra pyta (i odlicza od 10 do 0), czy chcemy kontynuować. Wystarczy nacisnąć start - odpowiednio Z dla pierwszego i [SPACJA] dla drugiego gracza, po czym wybrać postać, którą lepiej poradzić sobie z łupartymi przeciwnikami.

VS - jeśli ktoś ma paść i chętnego do wspólnej gry osobnika, to ten tryb jest dla niego. Pad co prawda nie jest konieczny, ale tłocznie się przy jednej klawiaturze nie należy do najprzyjemniejszych czynności. Trybu tego można również użyć jako trening dla 1 gracza - do wyćwiczenia kombinacji i rzutów - zawsze lepszy przeciwnik, który się nie rusza...

TEAM BATTLE MODE - gra w drużynach po trzech lub pięciu. Polecam wybór opcji "not recover life", wtedy stan energii postaci z poprzedniej walki zostaje do następnej.

WATCH MODE - raj dla podglądaczy. Teoretycznie jest bezużyteczny, gdyż - nie ukrywamy - mało przyjemne jest oglądanie, jak komputer walczy sam ze sobą. Jednak tę opcję proponuję choć raz włączyć, ustawić automatyczną kamerę (o tym, jak to zrobić, dowiedzie się później), najwyższy poziom trudności i sprawdzić, czy komputer jest lepszy od siebie. :)

RANKING MODE - jeśli chcecie się dowiedzieć, jak dobrzy jesteście, polecam uruchomienie tego trybu. Z początku wydaje się, że niczym się nie różni od zwykłego arcade, ale to oczywiście wrażenie błędne. Na grę w ranking mode nie wpływają żadne wcześniejsze zmiany opcji, walka odbywa się tylko na normalnym poziomie trudności, z ustawieniami wprost z automatu. Rozgrywka w tym trybie kończy się dopiero wtedy, gdy gracz przegrywa walkę (dwie rundy).

Po zakończeniu gry ocenia styl walki, skuteczność, czas itd. I na tej podstawie wyświetla wynik wraz z jakąś miłą podpowiedzią (np. "gdy stoisz blisko przeciwnika, postaraj się go zaskoczyć i wykonać rzut").

4. OPCJE

Celowo w poprzednim punkcie je ominąłem, gdyż zasługują na większą uwagę. Po kolei:

Life Gauge - czyli jak odporna na ciosy ma być dana postać. Można sprawić, że postać sterowana przez komputer będzie ledwo trzymającym się na nogach anemikiem, gdy tymczasem gracz kierować będzie istnym Herkulesem. Dla ambitnych: zrobić odwrotnie! Gra nabiera wówczas barw! :). Poziom energii graczy zmieniały klawiszami im przypisanymi (czyli standardowo dla drugiego gracza będą to kursory, nie można nimi zmienić skali energii pierwszego gracza). Po rozpoczęciu walki "ostabiony" zawodnik również będzie miał cały pasek, ale jego energia o wiele szybciej będzie się redukowała.

Match Point - ustawienie, ile rund ma mieć jedna walka, od 1 do 5, a standardowo dwie. Wedle woli i upodobań.

Time Limit - 10, 20, 30, 60 sekund bądź brak limitu czasu na jedną rundę.

Enemy Level - poziomy trudności, w sumie 4. Nie muszę chyba tłumaczyć, że początkujący niech lepiej Hard i Expert nie dotykają? Działa tylko w trybie arcade.

Continue - ON/OFF ustala, czy gracz będzie miał możliwość kontynuacji po przegranej walce (w trybie arcade).

Sound/Voice/Music Test - trzeba coś tłumaczyć? Uruchamiamy testy, używając klawisza bloku bądź kopniaka.

Record - uruchomicie, żeby zobaczyć statystyki dla każdego fightera.

Reszta opcji dostępna jest w trakcie gry - po naciśnięciu odpowiednio (do włączenia i wyjścia z menu używamy tego samego przycisku):

a) F5, czyli ustawienie sterowania, nie trzeba nic tłumaczyć.

b) F6, czyli:

Resolution - dwie dostępne, nie ma sensu używać niższej, chyba że ktoś lubi gry retro.

Model Textures - oczywiście oznaczcie jako ON, "kładąc" tym na zawodnikach bitmapy.

Stage Texture - jak wyżej, tylko dotyczy lokacji.

Background - można w trakcie gry zmienić grafikę otoczenia.

Sound - wiadomo.

Motion - ja, mówiąc szczerze, na moim sprzęcie różnicy pomiędzy Fast i Smooth nie zauważyłem, eksperymentujcie sami. Sugeruję smooth.

Camera Mode - normalna bądź automatyczna, ale tylko przy "Watch Mode".

c) F7, czyli:

Brightness - jasność tła i postaci (od -50 do 50).

Camera - oddalenie i kierunek, w którym zwrócona jest kamera (od -50 do 50).

Sound - głośność dźwięku (od -50 do 50).

5. STANDARDOWE RUCHY

Legenda:

P: do przodu;

T: do tyłu;

G: w górę;

D: w dół;

U: uderzenie;

K: kopniak;

B: blok.

Na przykład: **P P D+U** oznacza, że należy stukać dwa razy przód, a później nacisnąć **RAZEM** dół i uderzenie. Oczywiście im szybciej, tym lepiej.

Szybko P P lub T T - doskok, uskok. **P P/T T** (przytrzymać za drugim razem) - bieg.

U+B - tylko blisko postaci, standardowy rzut (ma go każda, poza Akirą, postać).

D+P+K - szybkie kopnięcie, działa także na kuczącą postać.

U U U - potrójne ręczne kombo (każdy, poza Akirą).

GU, G+U lub G+U U U - naskok na leżącego na ziemi przeciwnika (nacisnąć od razu po powaleniu go na ziemię, bo zdąży wstać!). Natomiast jeśli to nasz zawodnik leży na ziemi w celu jak najszybszego wstania należy nacisnąć:

- (bardzo szybko) **PT** bądź **TP** - fighter wstanie prosto.

- (przytrzymać) **T** - "odfikołkowanie" (taki mój neologizm) od przeciwnika.

- **B B B** (szybko!) - odturlanie się w bok.

- (przytrzymać) **G** - powstanie od razu na nogi poprzez podskok. :)

- (przytrzymać) **D+K K K** - powstanie z podcięciem (tylko gdy przeciwnik jest blisko).

- **K K K** - powstanie z kopniakiem.

- **B K B K B K** - przeturlanie się na bok i powstanie z kopniakiem.

Każda postać ma również wiele unikatowych ciosów specjalnych, które (nie wszystkie z powodu braku miejsca) podam w szóstym punkcie.

6. POSTACIE I KOMBOSY

I. Jacky Bryant

Jacky to ulubiona postać graczy lubiących typowe walki arcade. Jest niezwykle szybki i silny, jego kombosy - mimo iż niezbyt długie - są zabójcze. Gdy trzeba, potrafi również rzucić przeciwnikiem. Walcząc nim, należy raczej trzymać się od przeciwnika dość daleko i wykorzystywać każdy moment opóźnienia (np. po wykonaniu niecelnego kombosu) wroga w celu wyprowadzenia choćby najsłabszej kombinacji. Jego specjalnością są szczególnie dalekie kopnięcia.

Ciosy:

A) Przy małym podskoku (krótkie naciśnięcie G):

- **U** przy wznoszeniu się - uderzenie łokciem.

- **U** przy opadaniu - proste uderzenie.

- **K** przy wznoszeniu się - nadeptanie z hakiem.

- **K** przy opadaniu - proste nadeptanie.

B) Przy wielkim podskoku (długo naciskać G):

- **P U** (przy wznoszeniu się) - uderzenie obiema rękami, zabójcze.

- **K** to klasyczny kopniak w powietrzu, wg mnie bezużyteczny.

- **P K** (w powietrzu) - łatwe do zblokowania, ale potężne kopnięcie.

C) Atak na przeciwnika za plecami:

- **P** - uderzenie z obrotem.

- **K** - kopnięcie z odwrotem (zaraz po nim GU).

D) Kombosy:

- **U K** - lekki cios ręką i kopniak z całym obrotem.

- **K K** - klasyczny kombos z dwóch kopniaków.

- (bardzo szybko i płynnie) **TGK** - ja to nazywam "gwiazdą", zabójcze.

- **P P K** - silne kopnięcie, dobre na dużą odległość.

- **T U T U** - dwa uderzenia z obrotem.

- **K+B** - kopniak z pełnym obrotem.

- **T+U K** - ręka z półobrotu i takiz kopniak.

- **P+U K** - podbródkowy i kopnięcie z półobrotu.

- **U U T+U K** - dwa proste uderzenia, później trzecie z półobrotu i kopnięcie.

E) Rzuty (wszystkie wykonywać blisko przeciwnika):

- **U+B** - standardowy, ale skuteczny.

- **P P U** - "łamacz karku".

- **U+B** (stojąc za plecami przeciwnika) - rozbicie głowy przeciwnika o ziemię.

II. Sarah Bryant

Siostra powyższego. Zresztą widać wiele rodzinnych podobieństw. :). Jest również bardzo szybka - odziedziczyła kilka ciosów po bracie, jak i styl walki (Sekken-Do). Jej specjalnością są również kopniaki, choć jej głównym atutem jest wysokie uderzenie z kolana.

Ciosy:

A) Przy małym podskoku (krótkie naciśnięcie G):

- **U** przy wznoszeniu się - uderzenie łokciem.

- **U** przy opadaniu - proste uderzenie.

- **K** przy wznoszeniu się - nadeptanie z hakiem.

- **K** przy opadaniu - proste nadeptanie.

B) Przy wielkim podskoku (długo naciskać G):

- **P U** (przy wznoszeniu się) - uderzenie obiema rękami.

- **K**, identycznie jak u Jacky'ego - kopniak w powietrzu.

- **P K** (w powietrzu) - "kopnięcie smoka".

C) Atak na przeciwnika za plecami:

- Tak samo, jak u Jacky'ego.

D) Kombosy:

- (**P+D**) **K K K K** (trzymając cały czas **P+D**) - miłe dla oka i dość skuteczne kombo z trzech lekkich kopnięć.

- **D K K** (pierwsze dwa szybko) - podwójny kopniak.

- **U U K** - dwa razy ręka, raz noga - nic dodać, nic ująć.

- **U U U K** - zwykły kombos "ręczny", zakończony uderzeniem kolanem.

- **T B K** - "gwiazda", równie skuteczna jak u brata.

- **U U U T G K** (szybko!) - kombo ręczne zakończone gwiazdą (gorąco polecam!).

E) Rzuty (wszystkie wykonywać blisko przeciwnika):

- **P P U** - jak u Jacky'ego, "łamacz" karku.

III. Kage Maru

Specjalista (styl: Hagakure-ryu Jujitsu) od obrony. Postać zdecydowanie defensywna i nastawiona na błyskawiczne kontrataki, aby po chwili znów się chować za blokiem. Kage potrafi wykonać niegorszy rzut, jak i zaatakować z bardzo dużej odległości - jednym ruchem doskakując do przeciwnika. Postać dla średnio zaawansowanych.

Ciosy:

A) Przy małym podskoku (krótkie naciśnięcie G):

- **U** (przy leceniu do góry) - Shutou (pozostawiam oryginalne, nie podejmę się tłumaczenia!).

- **U** (w dół) - Tobi Seiken.

- **K** (przy wznoszeniu się) - Tobi Kakato Otoshi.

- **K** (tuż przed opadnięciem) - Tsuki Kakato Geri.

B) Przy wielkim podskoku (długo naciskać G):

- **P U** (przy wznoszeniu) - Rakuyou.

- **K** (po szczytowaniu) - Tobi Kakato Geri.

C) Kombosy:

- **P D K** - cios kolanem.

- **D+U+K** - kopnięcie z półobrotu.

- **P P U+K+B** - kopnięcie obiema stopami (na dużą odległość!).

- **P P K** - podcięcie.

- **U U K** - standard, jak u Sary.

- **U U U K** - potrójna "ręka" zakończona kopnięciem z półobrotu.

- **T B K** - "gwiazda".

- **T T K** - inny "uciekający" rodzaj "gwiazdy".

D) Rzuty (wszystkie wykonywać blisko przeciwnika):

- **P+K+B** - obrócenie przeciwnika.

- **T+U** - drugi najefektowniejszy rzut w grze, wybija przeciwnika wysoko w górę.

- **T P U** - rzadko używany, choć skuteczny...

- **U+B** (za plecami przeciwnika) - złapanie przeciwnika w pasie i przerzut.

IV. Jeffry McWild

Człowiek, obok którego nie oplaca się kukać (dowiedzie się dlaczego, gdy zobaczycie "rzuty"). Jeffry nie jest zbyt szybki, uniwersalną postacią nazwać się go nie da. Grę nim polecam szczególnie tym, którzy lubią siłę, i grającym z niezbyt szybkimi przeciwnikami - ciosy Jeffry'ego łatwo zablokować, a najlepsza obrona przed zabójczymi rzutami to...

trzymanie się w jak najdalszej odległości.

Ciosy:

A) Przy małym podskoku (krótkie naciśnięcie G):

- **U** (lejąc w górę) - młot klasyczny. :)

- **U** (w dół) - proste uderzenie à la Neo z "Matrixa".

- **K** (w górę) - bezużyteczne kopnięcie.

- **K** (tuż przed lądowaniem) - szybki i daleki kopniak.

B) Przy wielkim podskoku (długo naciskać G):

- **P+U** (wznosząc się) - "młot wschodzącego słońca". :)

- **P+K** (wznosząc się) - kopnięcie obiema stopami.

- **T+K** (unosząc się nad przeciwnikiem) - efektowne i skuteczne kopnięcie w tył głowy.

C) Atak na przeciwnika za plecami:

- **U+B** - rodzaj rzutu, łamanie kręgosłupa na kolanie.

D) Kombosy:

- **T P U** - uderzenie i "młot".

- **P P U U** - coś à la Tyson.

- **D K U** (szybko) - też Tyson, ale używający nóg. :)

E) Rzuty (wszystkie wykonywać blisko przeciwnika):

- **P+D+U+K+B** (tylko gdy przeciwnik kuca) - bardzo trudny do wykonania, ale efektowny.

- **P+D P+D U+K** - kolejny trudny (nie zawsze wchodzi) rzut, dla ciekawych.

- **T T U** - efektowne i nietrudne do wykonania. Jeffry podnosi przeciwnika i rzuca nim o ziemię.

- **P U** - przerzut à la Judo.

- **D U** (bardzo szybko blisko kucającego przeciwnika) - podniesienie za szyję i rzućcie o ziemię.

- **D P K** (przy kuczącym przeciwniku) - kilkakrotne uderzenie kolanem.

- **P+D P+D U+K** - diabelnie trudny do wykonania rzut, ale wart zachodu.

V. Wolf

Jeszcze wolniejszy od Jeffry'ego wrestler Wolf jest jedną z ciekawszych postaci w VF. Jego ciosy są przepiękne, a rzuty to istne majstersztyki - może nie ma ich aż tyle, ile Jeffry, ale ich skuteczność bije tamte na głowę.

Ciosy:

A) Przy małym podskoku (krótkie naciśnięcie G):

- **U** (w górę) - "młot".

- **U** (opadając) - cios prosty.

- **K** (opadając) - proste i mocne kopnięcie.

B) Przy wielkim podskoku (długo naciskać G):

- **P+U** (w górę) - młot.

- **P+K** (wznosząc się) - cios obunóżny.

- **T+K** (nad przeciwnikiem) - cios w tył głowy.

C) Atak na przeciwnika za plecami:

- **U+B** (blisko) - rzut, Wolf łapie przeciwnika w pasie i przerzuca.

D) Kombosy:

- **P P U** - średniodystansowy cios, łamie bloki!

- **T P U** - pchnięcie ramieniem, również średni dystans.

- **P D U** - podbródkowy.

E) Rzuty (wszystkie wykonywać blisko przeciwnika):

- **T D P U** (szybko) - najefektowniejszy i najsilniejszy rzut w VF. Nie jest trudny do wykonania!

- **P U** (szybko) - inny szybki rzut.

- **T+D U+B+K** (blisko kucającego przeciwnika) - efektowne, ale dość trudne do wykonania.

VI. Lau Chan

Ten chiński kucharz jest chyba najszybszą postacią w grze. Jako bonus mogę powiedzieć, że wg fabuły VF2 Lau został mistrzem pierwszego turnieju. Jego specjalnością są głównie bardzo szybkie kombosy i podcięcie. Grę Lau polecam ludziom, którzy lubią szybkie wymiany ciosów i stosunkowo łatwe do wykonania kombosy.

Ciosy:

A) Przy małym podskoku (krótkie naciśnięcie G):

- **U** (przy wznoszeniu) - młot.

- **U** (przy opadaniu) - prawy prosty.

- **K** (w górę) - klasyczne kopnięcie.

- **K** (przed lądowaniem) - proste kopnięcie.

B) Przy wielkim podskoku (długo naciskać G):

- **P+U** (przy opadaniu) - wielki młot.

- **P+K** (przy opadaniu) - kopnięcie dwoma nogami naraz.

- **T+K** (nad przeciwnikiem) - kopnięcie w tył głowy.

- **G+K** (po byciu na szczycie) - kopnięcie w powietrzu à la Rumcajs. :)

C) Kombosy:

CHASM

THE RIFT



INSTALACJA GRY

UWAGA!
Program na samym początku będzie próbował instalować Acrobat Readera, ponieważ tylko w ten sposób można odczytać zawartą na CD instrukcję do gry. Zatem jeśli go nie chcecie, to sekwencja (po uruchomieniu setup95.exe) wygląda tak: No - Yes (komputer pyta się, czy na pewno) i wciskacie Yes (instalacja gry).

*Windows 95/98

Jeśli używacie Windows 95/98, instalujecie grę, klikając dwukrotnie ikonę SETUP95, znajdującą się w głównym katalogu płyty CD. W ten sposób zainstalujecie Acrobat Readera i wszystkie pliki potrzebne do uruchomienia gry.

Uwaga: Zanim zagrać w "Chasm The Rift", wskazane jest zrestartowanie komputera.

*MS-DOS, instalacja

1. Włóż napęd CD do napędu.
2. Wpisz D: (D to litera, pod którą znajduje się napęd CD).
3. Wpisz DOSSETUP i wciśnij [Enter], aby rozpocząć instalację.

*MS-DOS, wczytywanie

1. Aby wystartować Chasm the Rift, zmień katalog na ten, w którym zainstalowałeś grę (C:\Chasm to katalog domyślny).
2. Wpisz CHASM i wciśnij [Enter].

WPROWADZENIE

Ludzkość na drodze swojego rozwoju napotykała niewyjaśnialny fenomen - zakłócenia normalnego biegu czasu - od przeszłości do przyszłości. W ziemskiej atmosferze tworzą się kanały czasowe, a każdy z nich prowadzi w inne miejsce czasoprzestrzeni. Tymi ścieżkami przybywają na Ziemię agresywni najeźdźcy z przeszłości, teraźniejszości i przyszłości. Jako żołnierz jednostki specjalnej masz za zadanie odnaleźć i zniszczyć je oraz zlikwidować wszelkie przejawy obcych form życia. To niezbędne, gdyż przejście przez kanał czasowy powoduje u każdej żywej istoty nieodwracalne mutacje - czyni ją dziką i agresywną. Dodajmy też, że masz na imię Conan, więc nikt nie wymaga od ciebie, byś pracował głową...

PODSTAWOWE OPCJE

*Menu

Aby wywołać menu, wciśnij klawisz [Esc]. W trybie dla jednego gracza wciśnięcie klawisza powoduje zatrzymanie gry. Ponowne wciśnięcie [Esc] powoduje powrót do gry lub wyjście z podmenu. Do nawigacji po menu służą klawisze kursora, a [Enter] powoduje wybranie zaznaczonej opcji. Dostępne są następujące:

NEW

Rozpoczyna nową i kończy aktualną rozgrywkę.

SAVE

Pozwala zapisać do dziesięciu stanów gry.

LOAD

Wczytywanie stanu gry. Pokazuje listę wszystkich zapisanych stanów gry - przy każdym pokazany jest poziom gry oraz ilość zdrowia w momencie zapisu.

OPTIONS

Wyświetla kolejne menu, za pomocą którego ustawisz opcje gry.

- Setup controls - pozwala na przededefiniowanie klawiszy sterujących.

- Video modes - Chasm obsługuje sporą ilość trybów graficznych w zależności od karty graficznej i wersji sterowników VESA.

Jeśli ustawisz tryb graficzny, którego twój monitor nie obsługuje, i nie możesz wrócić do normalnego trybu, przy ponownym uruchamianiu gry podaj parametr "-safe" (czyli wpisz CHASM -safe), co spowoduje uruchomienie gry w rozdzielczości 320 x 200.

- Display - pozwala na ustawienie kontrastu, nasycenia kolorów i jasności wyświetlanego obrazu.

- Difficulty - umożliwia ustawienie poziomu trudności (łatwy, normalny i trudny). Nie musisz zaczynać gry od nowa, aby zmiany zaczęły być odczuwalne.

- Always run - włącza lub wyłącza bieganie.

- Crosshair - włącza/wyłącza celownik.

- Reverse mouse - odwraca kierunki w trybie mouse look.

- Weapon reset - włącza resetowanie broni i ekwipunku na początku każdego epizodu.

- FX volume - zmniejsza i zwiększa głośność efektów dźwiękowych

- CD volume - zmniejsza i zwiększa głośność dźwięku odtwarzanego z napędu CD.

- Mouse sensitivity - zmniejsza i zwiększa czułość myszy.

- Load defaults - zmienia wszystkie ustawienia na domyślne.

QUIT

Zapisuje aktualną konfigurację i wychodzi z gry.

*Panel kontrolny

Panel kontrolny dostarcza informacji na temat trybów i parametrów gry, jest przewidziany dla doświadczonych użytkowników. Klawiszem [BackSpace] włączasz lub wyłączasz panel. Panel jest podzielony na dwie części: Local Menu i Console. Za pomocą klawisza [TAB] można się między nimi przemieszczać.

Local Menu zawiera następujące opcje:

NEW - działa tak samo jak NEW w Main Menu.

MONITOR - uruchamia monitor sieci.
DISPLAY - pozwala na zmianę kontrastu, nasycenia i jasności obrazu.
QUIT - kończy grę.

KLAWIATURA

Poniżej znajduje się lista klawiszy, które nie mają bezpośredniego wpływu na rozgrywkę i nie mogą być zmienione w panelu opcji.

Menu główne	[ESC]
Panel kontrolny/Konsola	[BackSpace]
Zapis stanu gry	[F2]
Odczyt stanu gry	[F3]
Menu opcji	[F4]
Menu multiplayer	[F5]
Szybki zapis	[F6]
Szybki odczyt	[F9]
Szybki dostęp do menu	[F10]
Zrzut ekranu	[F12]
Pasek statusu	[+,-]
Pasek informacyjny	[CapsLock]
Mapa	[Tab]
Zmiana skali mapy	[.]
Wybór broni	[1..8]

D - WIĘK

Chasm automatycznie wykrywa typ karty dźwiękowej zainstalowanej w twoim komputerze, sprawdzając istnienie zmiennej ULTRASND dla kart Gravis i BLASTER dla kart Sound Blaster. Chasm ustala adres portu, numer przerywania, numer dma i typ karty. Typowe ustawienie Sound Blastera dla karty SB16 wygląda tak:

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6

Jeśli nie ma tej zmiennej w autoexec.bat, musisz dodać ją sam lub uruchomić programik diagnose.exe, który to robi. Gdy nie możesz uruchomić Chasma z dźwiękiem, odpal go z parametrem "-nosound".

Typowe ustawienie dla Gravis:

@SET ULTRASND=220,7,5,5,10

POZIOMY GRY

Chasm składa się z czterech epizodów podzielonych na cztery misje (poziomy). Ostatnia misja w każdym epizodzie kończy się bossem, którego musisz pokonać. W czwartej części czwartego epizodu musisz pokonać Sędziego Czasu - głównego przeciwnika w tej grze. Oprócz poziomów dla jednego gracza Chasm zawiera również sześć map specjalnie przygotowanych do rozgrywki sieciowej.

Epizod 1 - The CondemNATION

poziom 01 - The Power Station
poziom 02 - The Military Base
poziom 03 - The Underground Base
poziom 04 - The Pit of Sarcophagus

Epizod 2 - In Search of Inception

poziom 05 - Dead River
poziom 06 - Underdune
poziom 07 - The Tomb of Death

poziom 08 - The Curse of The Pharaohs

Epizod 3 - The Shadow Zone

poziom 09 - The City of Dander
poziom 10 - The Fortress of Desolation
poziom 11 - Subterranean Horror
poziom 12 - Phantom's Keep

Epizod 4 - The Stonghold of Evil

poziom 13 - The Weird Dimension

poziom 14 - Forsaken in Time
poziom 15 - Abreast With Terror
poziom 16 - Beyond Reality

UZBROJENIE I ARTEFAKTY

*Uzbrojenie dostępne w Chasm: The Rift.

1. Shotgun
Najlepsza broń w całej grze. Nielimitowana amunicja.



2. Super Shotgun
Powolny, ale potężny, szczególnie na małe odległości.

3. Volcano
Karabin maszynowy

4. Blade Gun
Wyststrzeluje samonaprowadzające się okrągłe ostrza, pozbawiając przeciwników kończyn.

5. Arrow Gun
Wyststrzeluje naładowane energią strzałki.

6. Grenader
Granatnik, który rozważa przeciwników na strzępy.

7. Land Mine
Mina, prawie niewidoczna.

8. Dimension Detonator
Najbardziej śmiertelna broń w całej grze.

*Artefakty znajdujące w Chasm dają ci przewagę nad przeciwnikiem. Oto one:

Helm - daje 100 punktów pancerza.
Pancerz - daje 200 punktów pancerza.
Podwójne zdrowie - daje 200 punktów życia.
Niewidzialność - stajesz się prawie niewidzialny, potwory zobaczą cię z bardzo bliska lub gdy do nich strzelisz.
Maska Chojin - na pewien czas czyni cię nieśmiertelnym.
Reflektor - odbija pociski z niektórych broni.

NA KONIEC JESZCZE PARĘ RAD

Jeśli Chasm nie chce się w ogóle uruchomić, wystartuj go z parametrem "-safe". Tym samym wyłączysz dźwięk, obsługę myszy, dżoistik i ustawisz rozdzielczość na 320 x 200.

Jeśli grając pod Windows wciśniesz [alt+tab], żeby przejść do pulpitu, i nie możesz wrócić, oznacza to, że jesteś w trybie Hi-Res i Windows nie może zmienić rozdzielczości.

Po napotkaniu problemów z grafiką (śmieciny na ekranie itp.) zajrzyj do katalogu Extras na CD i zapoznaj się z jego zawartością. Myślimy, iż znajdujące się tam programy powinny ci pomóc.

Jeśli w czasie instalacji zobaczysz błąd "The MSVBVM50.DLL file is linked to missing export OLEAUT32.DLL:421", oznacza to, że masz zbyt starą wersję biblioteki OLEAUT32.DLL. Wystarczy wejść do folderu EXTRAS na płycie z grą, uruchomić plik AXDIST.EXE i zrestartować komputer. Kolejna próba instalacji powinna przebiec pomyślnie.

Coś Nowego

• Supercar Street Challenge

Activision (ściślej Exakt Entertainment) sposobi się do premiery Supercar Street Challenge, czyli ultraszybkiej arcade z licencjonowanymi wózkami (m.in. Lotus, Bertone) ścigającymi się po ulicach rzeczywiste istniejących miast (Rzym, Londyn, San Francisco), w rolach głównych! Dodam jeszcze tylko, że tras do testów jest 25, każda z nich obfitować ma w skręty i drogi alternatywne, a zgodnie z hasłem rekla-

Red Faction

Wedle tego, co o grze piszą jej twórcy, Red Faction będzie najlepszą aktualnie strzelanką FPS. Technologia Geo-Mod(tm) (cokolwiek by to znaczyło) ma w sposób znaczący zmienić realizm i różnorodność scenariusza. Scenariusz ma być mocną stroną gry - rzecz nie w tym, by prac przed siebie, niczym wcielenie Śmierci kosić rzesze niemyłych wszystkim wrogów (a zapewniamy, że narzędzi do kosby nie zabraknie - od zwykłych elektrycznych patek, poprzez rozmaite pistolety maszynowe i działka, po karabinki snajperskie i różnorakie miny o opóźnionym działaniu. Będziesz miał i takie bicze Boże, które pozwolą ci razić nieprzyjaciół przez ściany - choć ciężkie toto i nieporęczne). Grając w RF będziesz poruszał się w rozmaitych środowiskach i korzystał z dość niezwykłych pojazdów (po ziemi, w powietrzu i na morzu). A wszystko to zostanie ci przedstawione za pomocą znakomitej grafiki. Cele i stawiane przed tobą zadania będą rozmaite - w niektórych przypadkach będziesz musiał użyć



To, co widać na screenach, wygląda naprawdę dobrze. Bron z podglądem na pod-

czewien na przykład. Albo karabin snajperski. Szczerze mówiąc, kupiłbym tę grę w ciemno. Choćby dla po-

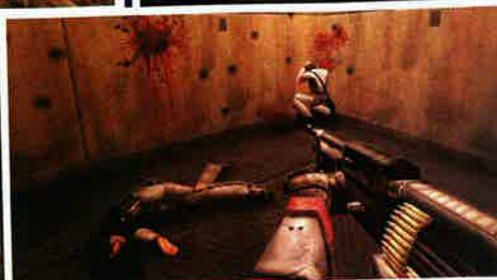
Red Faction



Coś Nowego

• End of Twilight

Wieści o nietypowych, ale wciąż RTS-ach, ani chyba najmłodszym aktualnie rodzaju gier komputerowych, ciąg dalszy. Tym razem twórcy (...) w swym End of Twilight postanowili zaprosić graczy (młodszych raczej), wnosząc po screenach (w świat mitów Skandynawii (Ulver-słyszysz? ;)). Historia gry jednak przedstawia się całkiem, całkiem: mówi o upadku bogów, czasach gdy Valhalla została oddzielona od Asgardu i zawieszona w postaci niebiańskich



wysp pomiędzy domem bogów a światem ludzi. W takiej też sytuacji pojawia się trzech kontrolowanych przez gracza, a wybranych własnoręcznie przez Odyne herosów mających za zadanie przywrócić boskość zdesakralizowanej przez ludzi Valhali...



infekowanego nią biedaka. Nic więc dziwnego, że w Parkerze pewnego dnia coś pękło. Znanie zjawisko - w człowieku powoli rośnie napięcie, które jeżeli nie zostanie rozładowane powoli, może w pewnym momencie eksplodować z mocą, o którą nikt by danego osobnika nie podejrzewał. W tym wypadku rolę zapalnika spełnił jeden ze strażników Ultora, który zaatakował Parkera, gdy ten skończył zmianę. Efektem ubocznym owego zajścia był wybuch rebelii w kopalni. Jako że sytuację w całym kompleksie można by przyrównać do pożaru w domu lek- kich obyczajów, Parker postanawia się ulotnić. Niestety, spóźnia się statek, który jest na daną chwilę jedyną dostępną drogą ucieczki. Statek zaraz po starcie wylatuje w powietrze, więc w sumie nic straconego. I tak, chcąc nie chcąc, przyłączasz się do opozycyjnej grupy Red Faction, która walczy z korporacją Ultora. Trafiasz zresztą na pierwsze miejsce Listy Najbardziej Poszukiwanych Przez Władze Osób. Dość szybko kontaktuje się z tobą pracujący na rzecz Ultora technik (niejaki Hendrix), który proponuje ci możliwość wyjścia z kompleksu podziemnych korytarzy. Potem poznajesz Eos (piękne imię, oznaczające Jutrzenkę), od której dostajesz kolejne zadania - między innymi trzeba ci będzie porwać Gryfona, zarządcę kopalni. Górnicy podejrzewają zarząd Ultora o rozmaite brzydkie sprawy (między innymi o to, że dzie-

siatkująca ich zaraza powstała nie bez udziału zarządu). Trzeba ci będzie też posłać wiadomość do EDF (Earth Defense Forces), górnicy bowiem liczą na pomoc Ziemi. Okazuje się, że podejrzenia górników nie są bezpodstawne - zaraz wywołaj jeden z pracujących dla Ultora naukowców (chodziło o przystosowanie górników do miejscowych warunków, tyle że sprawa wymknęła się spod kontroli). Kolejne więc zadanie będzie polegało na odnalezieniu ambitnego ja-jogłowego... Jajogłowemu odbiło już tak, że nie da się z nim per-

traktować... ale "zabity na śmierć" nie na wiele ci się przydaje. W jego pracowni zostaje Eos, ty zaś masz ściągnąć pomoc.

Gra jest skomplikowana, zwroty akcji godne najlepszej powieści sensacyjnej, wszystko to w oprawie graficznej, która iście powala na kolana. Jeżeli twórcy spełnią choć połowę zapowiedzi, to Red Faction będzie jednym z najbardziej poszukiwanych tytułów roku.

Red Faction
THQ

nowym gry: Design it, Build it, Race it - istnieć będzie możliwość tworzenia własnej bryczki (...)



niematej zręczności umysłowej. Przeciwnicy obsługiwani przez AI będą do- prawdy niezwykle pomysłowi - tak, że ich pokonanie w taki czy inny sposób zapewni ci sporo satysfakcji. W dodatku będziesz miał nie tylko z czego postrze- lać - skutki strzelaniny będziesz mógł natychmiast obserwować i radować nimi duszę. Oczywiście przewidziano też możliwość gry w sieci.

SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym www.wirtualny.com

79 PL

DIABŁO LORD OF DESTRUCTION

79 PL

BALDUR'S GATE: TRON BHAAALA

99 PL

FALLOUT TACTICS

99 PL

THE SETTLERS IV

99 PL

MAX PAYNE

99 PL

COSSACKS

129

COMMANDOS 2

129 PL

TROPICO

GRATIS!

Kupując jeden z powyższych tytułów otrzymasz jedną z dwóch fantastycznych gier: do wyboru MESSIAH lub DEVIL INSIDE GRATIS!

GRATIS!

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

49 PL

THE LONGEST JOURNEY

49 PL

SACRIFICE

49 PL

LARRY 7

49 PL

GRAND PRIX 3

49 PL

OLAF KOSMOS

119

EMPEROR BATTLE FOR DUNE

19 PL

CORSAIRS

19 PL

COLIN McREE RALLY

24 PL

LIATH

29 PL

JAGGED ALLIANCE 2.5

29 PL

GIANTS

29 PL

TRAFFIC GIANT GOLD

29 PL

EARTH 2150

49 PL

EUROPA UNIVERSALIS

49 PL

MDK 2

49 PL

EVIL ISLAND

79 PL

PIZZA CONNECTION 2

79 PL

NA KŁOPOTY PANTERA

79 PL

WORMS WORLD PARTY

99 PL

ICEWIND DALE ZŁOTA EDYCJA

99 PL

HALF LIFE BLUE SHIFT

99 PL

SUDDEN STRIKE

119 PL

BLACK & WHITE

119

HALF-LIFE GENERATIONS

119 PL

SIMS - BONUS Światowe Życie + Balanga

129

DESPERADOS

149 PL

SIMS - TOTAL Sims + Światowe Życie + Balanga

TEL PL

SUDDEN STRIKE FOREVER

199 PL

BALDUR'S GATE - NUMEROWANA EDYCJA KOLEKCJOŃSKA

W pakiecie znajdziesz: grę Baldur's Gate II, grę Baldur's Gate, dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy, koszulkę Baldur's Gate, karty, mousepad

INFORMACJE DODATKOWE

CO NOWEGO

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach.

CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 6 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.



KSIĄŻKI

GRY KOMPUTEROWE

FILMY DVD

22

KRUCJATA LIBERTYEGO

27

DZIEDZICTWO KRWI

29

DZIEŃ SMOKA

29

HARRY POTTER I CZARA OGIA

22

KRUCJATA LIBERTYEGO

27

DZIEDZICTWO KRWI

29

DZIEŃ SMOKA

29

HARRY POTTER I CZARA OGIA

22

KRUCJATA LIBERTYEGO

27

DZIEDZICTWO KRWI

29

DZIEŃ SMOKA

29

HARRY POTTER I CZARA OGIA

22

KRUCJATA LIBERTYEGO

27

DZIEDZICTWO KRWI

29

DZIEŃ SMOKA

29

HARRY POTTER I CZARA OGIA

22

KRUCJATA LIBERTYEGO

27

DZIEDZICTWO KRWI

29

DZIEŃ SMOKA

29

HARRY POTTER I CZARA OGIA

JUŻ W SPRZEDAŻY PRZENOŚNE KONSOLE

GAME BOY COLOR GAME BOY ADVANCE

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDZ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSŁKOWEJ

wirtualny
świat
wirtualny.com

Tel. (0-22) 519 69 69

fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰
W SOBOTY W GODZINACH 10⁰⁰ - 14⁰⁰

PRZED PREMIERĄ

CO NOWEGO

GRY KOMPUTEROWE

GRY KARCJANE I RPG

KSIĄŻKI

FILMY DVD

GAMEBOY

ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadzety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

ALIEN NATIONS 2

Alien Nations 2 to gra rozwijająca ideę słynnych Osadników (The Settlers). Kierujesz jedną z trzech nacji, która wymaga innej strategii rozgrywki, każda z nich posiada odmienną architekturę, oraz wyjątkowe umiejętności.



Zamawiając przed premierą grę ALIEN NATIONS 2 otrzymasz grę KINGDOM UNDER FIRE PL

99 PL

PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2001

MONOPOLY TYCOON

"Monopoly Tycoon" to gra w której znajdziemy najlepsze cechy takich gier jak Sim City i gry planszowe Monopoly. Monopoly Tycoon to typowe amerykańskie miasteczko lat 30-tych, aspirujące do statusu się stanowym centrum przemysłu i rozrywki.



Zamawiając przed premierą grę Monopoly Tycoon otrzymasz grę LOMAX PL

99 PL

PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2001

OPERATION FLASHPOINT



99 PL

Zatwardziali komuniści przeciwni reformom próbują przywrócić "stary porządek" i to właśnie Ty musisz im przeszkodzić. Operation Flashpoint to taktyczna, wojenna gra akcji pozwalająca graczowi na prawie niczym nie skrepowaną swobodę działania.

PREMIERA: WRZESIEŃ/PAŹDZIERNIK 2001



Zamawiając przed premierą grę OPERATION FLASHPOINT otrzymasz grę Arthurs Knights PL

ARCANUM - PRZYPowieŚĆ O MASZYNie I MAGII

Witaj w świecie Arcanum, miejscu, w którym magia i technologia mają równą władzę! Podobnie jak w Fallout, gracz może wcielić się w wiele postaci (lub stworzyć własną), otrzymuje niezliczoną ilość dróg eksplorowania świata oraz najwyższy poziom grywalności.



Zamawiając przed premierą grę ARCANUM otrzymasz GRATIS grę DEVIL INSIDE PL

129 PL

PREMIERA: WRZESIEŃ 2001

BESTSELLER - NAJWIĘKSZE HITY BLIZZARDA POWRACAJĄ!

W nowej serii BESTSELLER będzie można kupić klasyczne gry Blizzarda w doskonałych cenach!



49



49 PL



49 PL

PREMIERA: WRZESIEŃ/PAŹDZIERNIK 2001

49

49 PL

49 PL

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

wirtualny.com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastce komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, konsole Gameboy Color i Gameboy Advance wraz z grami.

Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe demo.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:
<http://www.gry.wp.pl/>



SEGA PC Windows CD-ROM **VIRTUA FIGHTER™ PC**

CD-ACTION

Libérez la puissance de votre PC avec le jeu d'arcade de combat le plus célèbre de tous les temps ! Les 8 combattants originaux avec leurs 700 coups terrifiants sont prêts à se battre sur votre écran, avec de nouvelles techniques de combat, de nouvelles défenses, de nouvelles attaques, de nouvelles résolutions graphiques, de nouvelles animations, de nouvelles possibilités de régler les angles de vue et de rejouer les combats. C'est maintenant possible sur PC, sans besoin de carte accélératrice !

Por fin vas a descubrir la verdadera potencia de tu PC con el mejor arcade de lucha jamás creado! Disfruta de los 8 personajes y de sus más de 700 devastadores movimientos, extraídos directamente de la máquina recreativa original y combinados con nuevas e impresionantes características: modo de lucha por equipos, gráficos hiperreales, ángulos de cámara y repeticiones configurables... Todo lo que estabas esperando!"

—apasionante, sencillamente el mejor arcade de lucha para PC—

OPERATING SYSTEM	Windows 95
CPU TYPE & SPEED	Pentium® processor, 75 Mhz
MEMORY	8MB
GRAPHICS	SVGA, 256 colours
CD-ROM SPEED	2X (4X RECOMMENDED)
AVAIL. HARD DRIVE	60 MB
AUDIO	16 BIT
SOUND CARD	Sound Blaster™ 16 or compatible
OTHER	Keyboard, game pad or joystick

USK Geeignet ab 16 Jahren

SEGA SEGA is a trademark of SEGA ENTERPRISES, LTD.

1 OR 2 PLAYERS

CD-ACTION

At last... Unleash the true power of your PC with the hottest arcade beat 'em up ever! All 8 characters and 700 massive moves from the original coin-op combine with new features such as multi-battle mode, graphics scalability, adjustable camera angles and replays. The excuse you've been waiting for!

"... far and away the best beat 'em up ever to appear on the platform... forget them all because this is the champion..."

Endlich... Entfessele die ganze Power Deines PCs mit dem heftigsten Beat 'em Up aller Zeiten! Alle Charaktere und 700 verschiedene Moves vom Original-Spielhallenautomaten sind vereint mit neuen Features wie dem Multi-Battle Modus, skalierbarer Grafik, einstellbaren Blickwinkeln und Replays. Noch mehr Gründe brauchst Du nicht!

PC Games 8/96, 93%, Oliver Menne: "Das beste Prügelspiel für den PC" PC Action 7/96, 90%, "relativ miese Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen SEGA-Hit aus"

SEGA PC Windows CD-ROM **VIRTUA FIGHTER™ PC**

CD-ACTION

09/2001 Full wersja

www.kawaii.pl

Kawaii

same hity

Slayers

Łowca Dusz

Dragon Ball

PLAKAT

Pokémon

Dragon Ball, Slayers, POWRÓT GODZILLI

Kawaii

可愛小

Pokémon, Dragon Ball, Slayers, Neon Genesis Evangelion, Virtualna Lina, Golden Boy, Rivalen

GODZILLA

konkurs i plakat filmowy

ŚMIERĆ SCHEMATOM!

ORIGINALWAR

NAPRAWDĘ ORYGINALNA GRA STRATEGICZNA

ALTAR

Virgin INTERACTIVE

© 2000 Altar Interactive i Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Virgin jest zarejestrowanym znakiem towarowym Virgin Enterprises Ltd.

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

CHASM

THE RIFT



Whether your game is strategy, sim or shoot 'em up, we guarantee that you won't find a better selection of highly playable games at an incredibly low price. Our range is built up from chart-topping games which include any patches or updates which have become available. And, what's even better, you don't have to own a souped-up PC to play them.

We're giving away Adobe's Acrobat Reader 3.0 on every CD-ROM which allows you to simply view your complete manual on-screen or print it out for future reference. With the addition of a unique installer, it's even easier to set up Acrobat and all the necessary game files.

So now you can afford to bolster your library with quality software — if it hasn't sold out that is!



CHASM - THE RIFT

Feeling you are no longer alone, you turn, with just enough time to shoot, killing the mutation charging mercilessly towards you...

You begin to sense an eerie feeling of fear in the air. Again and again you shoot, battling more strange beasts — all grotesque mutations of creatures you once knew. Suddenly the inexplicable becomes clear. Time channels have formed in the Earth's atmosphere, turning once normal life forms into something they were never meant to be. As part of a special commando unit, you must not only ward off and eradicate the beasts, but destroy the time channels to finally rid the Earth of these deadly mutations.

Including: 16 missions in 4 episodes, plus 6 'Deathmatch' levels; Dynamic effects such as water, rain, snow, smoke, dust, sparks, explosions and distant tides; Multi-player battles through TCP/IP, IPX and serial port; Create your own levels with the Chasm level editor; 20 death-seeking monsters; 13 incredible items; And much, much more.

© 1997 Megamedia Corp. All rights reserved. Chasm is a trademark of Megamedia Corp. Published under license by Sold Out Sales and Marketing Ltd. Adobe, Acrobat, and the Acrobat logo are trademarks of Adobe Systems Incorporated.

SYSTEM REQUIREMENTS
486/50MHz CPU (minimum processor recommended) Standard VGA or SVGA card (PCI video recommended) 16 MB of RAM 75 MB of free hard disk space MS-DOS 6.0 or later X2 CD-ROM drive *VESA compatible card required for Network Monitor mode.



PCFormat

Windows bez katastrofy

Dowiedz się, co dręczy twoje okna, i usuń wszystkie błędy.



Głośniki

Na dwóch płytach CD pełne wersje:
Pierwsza płyta

- Epoka Pana Tadeusza
- Panorama Multimedialna

Druaga płyta, m.in.:

- Namo Web Editor 2.03

Tworzenie stron WWW bez używania języka HTML.

- Serif DrawPlus 3

Potężny pakiet DTP.

- CD Easy Sticker

Stwórz własne nadruki na płytach CD.

- eSafe Desktop 3

Kompletny system zabezpieczający twojego peceta: skaner antywirusowy, firewall i wiele innych narzędzi.



www.pcformat.com.pl

THE STING!

KARIERA GANGSTERA



The Sting: Kariera Gangstera jest grą akcji symulującą życie niezwykle ambitnego złodziejaszka imieniem Matt. Akcja gry toczy się w latach 50-tych, w największym wirtualnym, trójwymiarowym mieście jakie powstało na peceta. Niezwykle zabawna i pełna humoru gra, przedstawia losy głównego bohatera jako złodzieja-dżentelmena. Zaczynając „karierę” jako nikomu nie znany

rabuś, gracz musi zdobyć reputację najlepszego włamywacza w mieście. Jedynym skutecznym sposobem będzie dokonywanie coraz bardziej spektakularnych i ambitnych skoków i obrabianie coraz lepiej strzeżonych miejsc. Nic nie przyniesie takiego prestiżu w środowisku jak skok na Bank Centralny i pokonanie najnowszych systemów zabezpieczeń. „Kariera” Matta jest w Twoich rękach.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



PATRONAT INTERNETOWY
Wirtualna Polska
www.gry.wp.pl

© 1998 - 2001 neo Software
Productions GmbH. JoWood
Productions Software AG. Wszelkie
prawa zastrzeżone.

Masz już to:

**pewnie
chcesz
tego**



**Premiera polskiego czasopisma
Oficjalny Magazyn Playstation2
coraz bliżej...**

Sobowtóry

REGULAMIN KONKURSU

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

- Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).
- Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tytułu nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie).
- Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, że jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".
- Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subjectem: Sobowtóry!).
- Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, że będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na Sobowtóra (Kwartalny? Półroczny?). I wy wskażecie, komu przyznać ten tytuł i nagrodę.
- W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej, b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!



Oto kolejne propozycje:

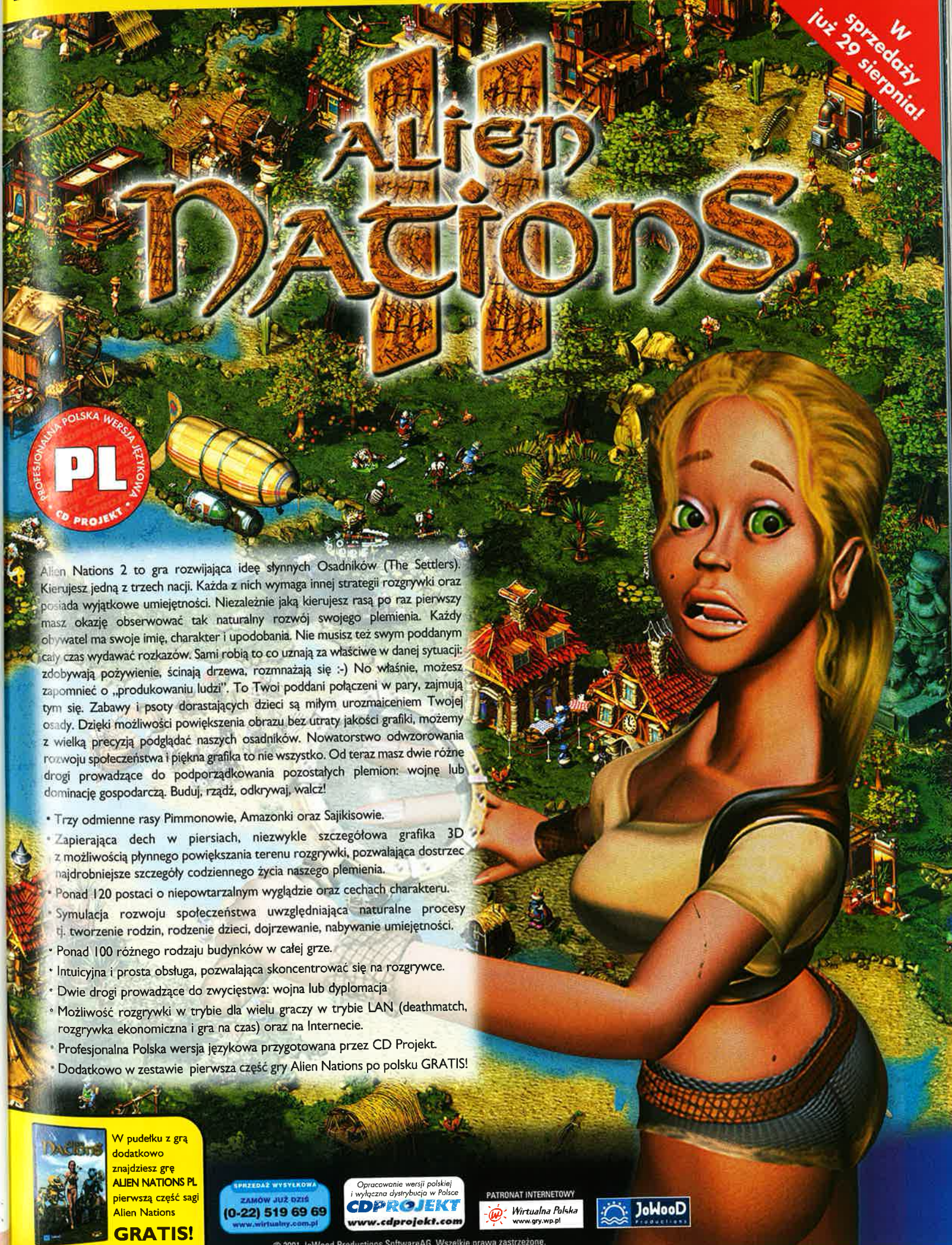
- 1> Szymek Majdak - **Darth Maul**
- 2> Tomasz Borstyn (18 lat) - **Mortyr**
- 3> Magda i Monika Trafalskie (po 6 lat) - **Lary Croft**
- 4> Anka Pupiel (11 lat) - **Lara Croft**
- 5> Małgorzata Tomicka (15 lat) - **Dracula**

Jeszcze jedna drobna uwaga: dość często przysyłacie nam zdjęcia w stylu "sobowtór postaci z gry NHL, Carmageddon, GTA" itd. Przypominamy, że konkurs ogłaszamy na sobowtóra KONKRETNEJ postaci. Stąd nie wystarczy np. sięść w samochodzie i zrobić sobie zdjęcie, by być sobowtórem Maxa Damage'a. Prosimy o sobowtóry konkretnej postaci, OK? Nie musi ona mieć imienia i nazwiska, ale powinna być dość charakterystyczna. No i wysilcie się choć odrobinę w celu upodobnienia się do pierwowzoru. Bo choć zdjęć przychodzi ostatnio sporo, to coraz ciężiej wybrać z nich naprawdę udane kreacje. A zależy nam, by konkurs trzymał poziom...

Baw się razem z nami

Buduj, Rządź, Odkrywaj, Walcz!

W sprzedaży już 29 sierpnia!



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT • WYKONANO

Alien Nations 2 to gra rozwijająca ideę słynnych Osadników (The Settlers). Kierujesz jedną z trzech nacji. Każda z nich wymaga innej strategii rozgrywki oraz posiada wyjątkowe umiejętności. Niezależnie jaką kierujesz rasą po raz pierwszy masz okazję obserwować tak naturalny rozwój swojego plemienia. Każdy obywatel ma swoje imię, charakter i upodobania. Nie musisz też swym poddanym cały czas wydawać rozkazów. Sami robią to co uznają za właściwe w danej sytuacji: zdobywają pożywienie, ścinają drzewa, rozmnażają się :) No właśnie, możesz zapomnieć o „produkowaniu ludzi”. To Twoi poddani połączeni w pary, zajmują tym się. Zabawy i psoty dorastających dzieci są miłym urozmaicheniem Twojej osady. Dzięki możliwości powiększenia obrazu bez utraty jakości grafiki, możemy z wielką precyzją podglądać naszych osadników. Nowatorstwo odwzorowania rozwoju społeczeństwa i piękna grafika to nie wszystko. Od teraz masz dwie różne drogi prowadzące do podporządkowania pozostałych plemion: wojnę lub dominację gospodarczą. Buduj, rządź, odkrywaj, walcz!

- Trzy odmienne rasy Pimmonowie, Amazonki oraz Sajikisowie.
- Zapierająca dech w piersiach, niezwykle szczegółowa grafika 3D z możliwością płynnego powiększania terenu rozgrywki, pozwalająca dostrzec najdrobniejsze szczegóły codziennego życia naszego plemienia.
- Ponad 120 postaci o niepowtarzalnym wyglądzie oraz cechach charakteru.
- Symulacja rozwoju społeczeństwa uwzględniająca naturalne procesy tj. tworzenie rodzin, rodzenie dzieci, dojrzewanie, nabywanie umiejętności.
- Ponad 100 różnego rodzaju budynków w całej grze.
- Intuicyjna i prosta obsługa, pozwalająca skoncentrować się na rozgrywce.
- Dwie drogi prowadzące do zwycięstwa: wojna lub dyplomacja
- Możliwość rozgrywki w trybie dla wielu graczy w trybie LAN (deathmatch, rozgrywka ekonomiczna i gra na czas) oraz na Internecie.
- Profesjonalna Polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.
- Dodatkowo w zestawie pierwsza część gry Alien Nations po polsku GRATIS!



W pudełku z grą dodatkowo znajdziesz grę **ALIEN NATIONS PL** pierwszą część sagi Alien Nations **GRATIS!**

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualna-polska.pl

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

PATRONAT INTERNETOWY
Wirtualna Polska
www.wp.pl

JoWood
PRODUCTIONS

© 2001 JoWood Productions Software AG. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Coś Nowego

• Dragonfarm

Smoki działają na wyobraźnię wszystkich bez wyjątku. Wyjątkowo udanie jednak, jak się okazuje, na ludzi z niemieckiego Soft Enterprises, którzy właśnie im postanowili poświęcić swój czas i chęci. Efekt: zapowiadana na grudzień tego roku action/adventure w świecie Altoru. Co jeszcze wiemy? Niewiele - tyle tylko, że do wyboru będzie jeden z czterech bohaterów, a świat składa się z ponad 500 lokacji...



• Etherlords

Wspominaliśmy już o Etherlords? Nie?! Dziwne... Zatem: Etherlords jest dziełem rosyjskiej Nival Interactive, twórców m.in. Rage of Magics czy Evil Island. Etherlords znacznie jednak bliżej do strategii niż roleplayów. O jej niezwykłości zaś świadczyć może fakt, że osnową gry jest idea... pojedynków karcianych w stylu genialnego Magic: The Gathering! Premiera Etherlordsa w listopadzie.

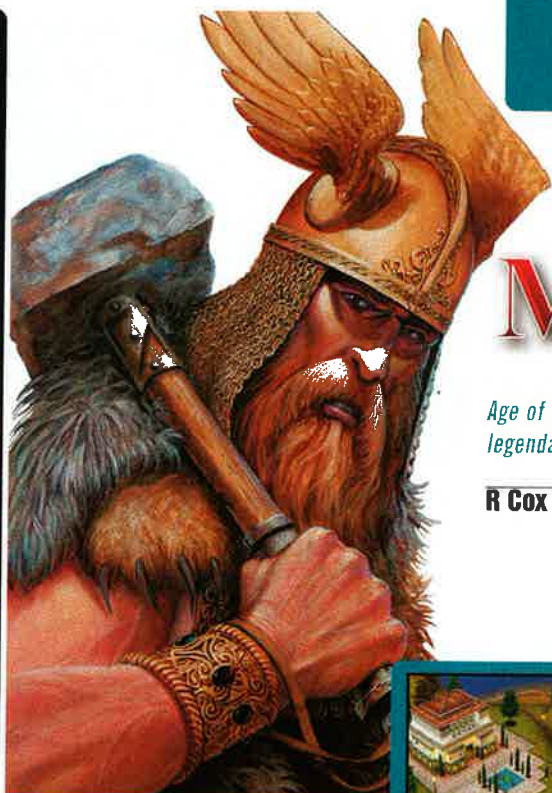


• Buffy nie na PC

Ci z was, którzy nakręśli się już na komputerową Buffy, będą musieli obejść się smakiem - Fox Interactive potwierdziło, że nie planuje pecetowej wersji tejże.

• Obi-Wan tylko na Xbox

Potwierdziły się pogłoski o tym, jakoby zdjęty parę miesięcy temu z grafiki LucasArts "na PC" Obi-Wan miał pojawić się na konsoli. Szczęśliwie...



AGE of MYTHOLOGY

Age of Mythology przenosi gracza w czasy, kiedy herosi walczyli z legendarnymi potworami, a bogowie mieszały się w ludzkie sprawy.

R Cox



Gracz toczy wojnę za pomocą armii i dyplomacji. Przechodzi poprzez poszczególne epoki rozwoju cywilizacji, co pozwala mu ulepszać uzbrojenie armii, a także taktykę jej działania, a ponadto przyspiesza rozwój ekonomiczny, pozyskując surowce oraz rozwijając handel. Mitologiczne klimaty pojawiają się, gdy gracz przywołuje bogów, by pomogli mu w walce lub zesłali posiłki dla armii w postaci ponad 20 rodzajów mitycznych stworzeń. Nowy interfejs graficzny, stworzony przez Ensemble Studios, generuje bogactwo graficznych detali oraz stwarza unikatową oprawę wizualną przedstawiającą dziewięć cywilizacji w trzech odrębnych kulturach - greckiej, nordyckiej i egipskiej.

Najprościej mówiąc, gra jest boska - Age of Mythology cechują przepięknie przedstawione krajobrazy, budynki, jednostki oraz efekty specjalne w pełnym trójwymiarze, uzyskane za pomocą najnowszego interfejsu graficznego stworzonego przez firmę Ensemble. Setki różnorodnie animowanych jednostek ożywiają świat gry, przeprowadzając skomplikowane manewry ataku i obrony. Każda jednostka będzie mogła wykonać kilka ruchów, aby nie powtarzać w kółko jednego schematu bicia mieczem w to samo miejsce. Poza przepiękny-

mi kaskadującymi falami i krajobrazami bliskimi rzeczywistości, gra zadziwiać będzie wieloma efektami specjalnymi dopracowanymi w najmniejszych szczegółach, jak np. strugi wodne, ściany ognia, lawa, tornado, trzęsienia ziemi oraz dym.

Różnorodność trybów gry oferuje kilka ustawień i opcji zarówno dla nowicjuszy, jak i dla zagorzałych fanów RTS-ów. Filmy odtwarzane podczas gry składają się na jednolitą fabułę w oparciu o charakter wybranej epoki. W ustawieniach gry wieloosobowej gracz może wybrać aż 20 przeciwników ze sztuczną inteligencją, 15 różnych map, 13 wariantów gry oraz 5 uwarunkowań startowych. Strategiczne połączenie dziewięciu cywilizacji z generatorem przypadkowych map zaowocowało pewnością, iż gra szybko się nie znudzi, bo za każdym razem gracz będzie odkrywał coś nowego. Dodatkowo intuicyjny i prosty interfejs powoduje, że kontrola nad wszystkimi aspektami gry jest łatwa - zarówno przy jej obsłudze, jak i w czasie nauki.

Gracz powinien brać pod uwagę życzenia bogów oraz prosić ich o przysługę podczas gry. Przekonaj np. boga Ra, by uderzył w sam środek wrogie-

go miasta deszczem meteorytów, pozyskaj Thora, by uwięził przeciwnika w burzy śnieżnej, lub poprosz herosów, takich jak Herkules, Odyseusz czy Beowulf, by wspomogli cię w twojej misji. Gracze mogą wspomóc swoje armie minotaurami, gryfami, gigantami, cyklopami oraz kilkunastoma innymi mitologicznymi stworzeniami, z których każde ma określoną wartość i indywidualne cechy. Dodatkowo podczas podróży poprzez wzburzone morza, zabójcze piaski pustyni czy podziemne korytarze świata umarłych można poszukać ukrytych skarbów, takich jak Złote Runo czy hadesowa Czapka Niewidka.

Zachowując grywalność AoE, twórcy dodali nowe gadżety - Age of Mythology zachowuje wiele znanych elementów gier z cyklu Age of Empires. Między innymi cuda świata, drzewka technologii, podział na ery, bonusy za badania i rozwój cywilizacyjny. Gra wprowadza więcej decyzji opartych na doświadczeniu bitewnym gracza, podczas gdy mądrzejsze jednostki wymagają mniej jego ingerencji w ich poczynania, co pozwala na lepsze wykorzystanie zarówno ich sił, jak i zalet terenu. Age of Mythology wprowadza unikatowe sposoby zarządzania poprzez nowego typu gospodarstwa rolne, które zmieniają dotychczasowe podejście gracza do zarządzania surowcami oraz zachęca go do interakcji. Mitologiczny model gry wspomaga także modalność strategii we wszystkich epokach, powodując, że wyścig do końcowej epoki może być ukończony na różne sposoby. Brzm smakowicie. □

Age of Mythology
Microsoft

JUŻ W SPRZEDAŻY!

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate II Tron Bhaala

W rolach głównych występują:
Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski,
Gabriela Kownacka,
Marek Perepeczko, Wiktor Zborowski

Tron Bhaala to niezwykle dodatek do gry Baldur's Gate 2. Dzięki niemu odkryjesz nowe tajemnicze miejsca na terenach, które już przemierzałeś (olbrzymie podziemia zwane Twierdzą Obserwatora), jak również uzyskasz dostęp do całkowicie nowych, niezbadanych obszarów położonych na południe od Amn. Wyrusz w niezwykłą podróż do miasta Tethyr, by dopełnić swego przeznaczenia. Stań do ostatecznej bitwy ze złem i odkryj całą prawdę na temat swojego pochodzenia!

Baldur's Gate 2: Tron Bhaala to:

- 40 godzin dodatkowej zabawy.
- 40 nowych potężnych zaklęć oraz nowi niezależni bohaterowie.
- Osiem milionów punktów doświadczenia do zgromadzenia, możliwość osiągnięcia 40 poziomu.
- Całkowicie nowa postać - dziki mag.
- Walka z nowymi, potężnymi potworami zamieszkującymi Zapomniane Krainy.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt.

Więcej informacji o grze: <http://bg2.cdprojekt.com>



BioWare

BLACK ISLE

Advanced Dungeons & Dragons

CD PROJEKT

SPRZEDAŻ WYŁĄCZNA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAALA: Produkcja i © 2000, 2001 BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Tron Bhaala, Shadows of Amn, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, logo AD&D i logo Wizards of the Coast są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc. i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare, BioWare Infinity Engine i logo BioWare są znakami handlowymi BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Black Isle Studios i logo Black Isle Studios są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja Interplay Entertainment Corp. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli.

Coś Nowego

camii (?), którym dane będzie stać się młodym padawanem/Jedi, będą wyłącznie właścicielami Xboxa.

• EVO 2

Popularność gier proponujących zabawę dużymi niegrzecznymi samochodami jest zdumiewająca: wydawało się, że ich wysyp już się zakończył, a tu okazuje się, że to była tylko przerwa w celu złapania drugiego oddechu. Druga fala zapowiada się imponująco: rozpoczyna ją bowiem sequel 4x4 EVO z nowym need-for-speedowym trybem kariery i z koniecznością upgrade'owania i tuningowania "sprzętu", nowymi wózkami itd., itp.

Premiera - ponoć jeszcze w tym roku.



Historic Rally Trophy

• Hidden & Dangerous 2

...czyli sequel najlepszego dotychczas, jak dla mnie, thinker-shootera, który łączy dawnową w idealnych proporcjach taktykę i akcję, już na dniach! Ach, jeszcze jedno - spójrzcie na screen i odpowiedzcie - widzieliście już gdzieś tak piękny świat?



• Ski Doo

Ech, gdyby zima zawsze wyglądała tak jak na screenach ze Ski Doo... ciepło i przytulnie. :) Do rzeczy: Simon & Schuster jest wydawcą zręcznościowego symulatora jazdy skuterem śnieżnym, jaki ma mieć premierę jeszcze tego roku.

Poniżej - jeden z pierwszych obrazków z gry.



• Breed

Szczerze mówiąc, ostatnimi czasy niewiele rzeczy poruszyło mnie tak jak trailer do Breeda (to ta muzyka - Carmina Burana, rozumiecie :), s.f. shootera FPP (bądź TPP). Gra przechodząca aktualnie ostatnie testy, dzieło Brat Design Ltd., daje nam szansę ujżenia na własne oczy, jak wyglądać będą wojny przeciw Obcy. A jak? Przede wszystkim widowiskowo; cały ten cięż-

Na chwilę cofnijmy się o rok. Wtedy byłem jeszcze piękny i młody, czasu było pod dostatkiem, a i mój komputer wydawał się jakiś lepszy. :))) Na rynek wchodziła właśnie, ku ucieście wirtualnych piratów drogowych, piąta część kultowej sagi Need for Speed. Jako że jestem fanem tego cyklu, NFS:P kupiłem "z rozbiegu", nie sugerując się recenzjami w prasie ani opiniami kolegów. NFS5 mnie "pożarł" i nie "wypluwał" przez dobre trzy miesiące.

Campari

Historia lubi się powtarzać. W chwili gdy piszę te słowa, jest czerwiec. Uczniów (w tym również mnie) czekają 2 miechy laby, a do zapowiedzi dostałem nowiutką samochodówkę chłopaków z JoWood zatytułowaną Historic Rally Trophy.

Fanom futurystycznych wyścigów odradzam dalszą lekturę (zresztą, po co w ogóle zaczynaliście czytać?! Przecież jak wół u góry strony widnieje: HISTORIC Rally Trophy :))), wszak HRT jest symulatorem historycznych wyścigów. TYLKO I WYŁĄCZNIE historycznych wyścigów. Co prawda, nasze zmagania z komputerem/żywym przeciwnikiem są jak najbardziej na czasie, ale wózki, które przyjdzie nam tu dosiąść, nie pachną nowością. Nic to! Przynajmniej mamy okazję zobaczyć, czym jeździli nasi dziadkowie ładnych parę lat temu.

JoWood w najdrobniejszych szczegółach przygotowało dla graczy 14 modeli pojazdów. Cóż! Może nie jest to imponująca liczba, ale tak naprawdę liczy się jakość wykonania, a nie ilość. W HRT samochody zachowują się bardzo realistycznie, tzn. zgodnie z prawami fizyki. Możemy je reperować oraz systematycznie ulepszać. Wózkami poruszać się będziemy po (cytat z press packa): "zapierających dech w piersiach trasach", urozmaiconych zja-

wiskami pogodowymi, takimi jak burza, deszcz, mgła, śnieg, zachód słońca (nie jakaś tam bitmapa, tylko ruchome słońce!). Wszystkich torów, po których możemy szarżować, jest aż 49!

A ponieważ w sezonie lato-jesień 2001 nie wydzie wiele nowych gier samochodowych, to skupmy się na jazdzie tym, co będzie. A będzie to już niedługo, bo wczesną jesienią. Data wydania: lato-jesień 2001.

Historic Rally Trophy
JoWood



JUŻ W SPRZEDAŻY!

Nowe przygody dzielnego Adasia we wspaniałej grze dla dzieci

Adas i Pirat Barnaba 2

W rolach głównych
Jan Piechociński
i Wiktor Zborowski



Adas i Pirat Barnaba 2, to kontynuacja przygód Adasia - odważnego chłopca podróżującego po całym świecie. Pewnego dnia Adas znajduje bardzo starą mapę, na której jest zaznaczone miejsce ukrycia pirackiego skarbu. Niestety, o mapie dowiaduje się również zły pirat Barnaba. Barnaba postanawia zdobyć skarb i uwięzić wszystkie afrykańskie zwierzęta, aby później sprzedać je kupcom. Ty jako Adas musisz udaremnić plany nieczemnego Barnaby i uwolnić wszystkie zwierzątka. Adas i Pirat Barnaba 2 to gra ze wspaniałą „kreskówkową” grafiką, z wielopoziomowym, przesuwającym tłem i dynamiczną akcją przeplatana elementami logicznymi. Gra jest pozbawiona scen przemocy.

SUPER PREZENT

W pudełku z grą Adas i Pirat Barnaba 2 znajdziesz niepowtarzalną, oryginalną myszkę komputerową z logo gry.

GRATIS!



NIKITA

© 2000 Nikita Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli.

Patronat medialny
INTERIA.PL
www.interia.pl

SPRZEDAŻ WYSTĘPOWA
ZAMÓW JUŻ DZIS!
(0-22) 519 69 69
www.virtualsey.com

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Coś Nowego

ki sprzęt, walki na orbicie, w stratosferze, na ziemi, ponoć niewiarygodnie wiarygodny radio chatter... Warto czekać.



• Sturmik w listopadzie

Tak, jest (niemal) pewne, że wyczekiwanie przez nas niecierpliwie II-2 Sturmik (Ubisoft) - symulator jednego z najbardziej charakterystycznych samolotów szturmowych Drugiej Wojny Światowej, pojawi się na wirtualnych niebach w listopadzie.

• Heroes of Might and Magic IV - się robi

I w gruncie rzeczy niewiele więcej da się powiedzieć - rzeczywiście 3DO i New World Computing od pewnego już czasu koncentrują siły na czwartej części (pomijam niezbyt utracone Heroes Chronicles) flagowego produktu: arcypopularnej serii strategii fantasy. Wiadomo jednak, że zmieni się nieco grafika (będzie jeszcze mniej bajkowa), modyfikacjom ulegnie także perspektywa, z jakiej obserwować będziemy rozgrywkę - w izometryczną. Co jeszcze - miasta na mapie świata w czwórce stanowią mają dokładny obraz tego, co naprawdę zostało zbudowane, nie zaś jak dotąd jedynie ikonę miasta, a bohaterowie mają wreszcie brać udział w walce.

Premiera Heroes of Might and Magic IV planowana jest na gwiazdkę. Poniżej pierwsze screeny; obietnica złożona na jednym z nich brzmi: "Nowe jest wszystko. Kropka". Więcej szczegółów - wkrótce.



Całkiem niedawno miałem przyjemność przeczytać wywiad z jednym z twórców kultowej serii "Legend Of Kyrandia". Wywiad dotyczył przyszłości starych dobrych przygódówek point-and-click, takich jak Day Of The Tentacle, serii Monkey Island, Simon the Sorcerer i wielu, wielu innych. Jegośność bez ogródek potwierdził fakt, z którym my, wielbiciele gier tego typu, już od dawna musimy się pogodzić. Wielkie korporacje odpowiedzialne za tworzenie i wypuszczanie na



Tony Tough And The Night Of Roasted Moths

rynek nowych gier nie zamierzają inwestować w ten typ rozrywki. Wolą produkować gry, które mają oszalać efektami audiowizualnymi. Niejednokrotnie zresztą, poza owymi efektami, gra nie ma wiele więcej do zaoferowania, ale to już inna sprawa. Rzecz w tym, że zalewając rynek szeroką strugą gry akcji mają o wiele większe rzesze odbiorców niż owe nieszczęsne point-and-clicki. A że prawa marketingu brutalne są, jest, jak jest.

Anakha

Nie oznacza to jednak, że zostaliśmy totalnie na lodzie. Rzecz w tym, że przygodówki wracają do swojego korzenia. Jak za starych dobrych czasów, tworzą je teraz małe grupki zapalczyków, wprowadzając już nie w garażach, ale np. w skromnych zaciszach swoich domostw. Problemem dręczącym owych błędnych rycerzy jest znalezienie dystrybutora, który ich wysiłki i trud zechciałby wypro-



mować na rynku. Ale cuda się zdarzają. Na takich, w gruncie rzecz zwariowanych, zasadach powstała ostatnio najlepsza przygodówka minionego roku - The Longest Journey. Efektów ww. działalności było ostatnio zresztą więcej, choć już nie tak dobrych jak TLJ.

Jedną z takich samotnych wysepki entuzjastów tworzy właśnie grę pod

tytułem Tony Tough And The Night Of The Roasted Moths, którą to nazwę w wolnym przekładzie można by przetłumaczyć na "Twardziel Tony i Noc Pieczonych Ciem". Już sam tytuł sugeruje, jaki klimat będzie oferowała gra. Ma to być tradycyjna, dwuwymiarowa przygodówka point-and-click. Robi ją mała włoska firma Protonic Interactive. Inspiracji do stworzenia gry dostarczyły nieśmiertelne gry Lucas Arts.

Tony jest prywatnym detektywem, który pracuje w dużej agencji detektywistycznej. Jak przystało na adepta tej profesji, nosi długi płaszcz przeciwdeszczowy (i nie wiadomo, co pod spodem). Jego kłopoty zaczynają się, kiedy jego asystent, Pantagruel, fioletowy Tapir nawiasem mówiąc, znika. Tony zostaje zmuszony rozpocząć poszukiwania. Pech chce, że Tapir zaginął w Halloween - noc, w czasie której Tony miał nadzieję rozwiązać zagadkę Złodzieja Stodczy, nad którą pracował od dłuższego czasu.

Tony nosi przyduże okulary, które przydają mu wygląd Wally'ego z serii Monkey Island. W ogóle gra sprawia, że czujemy się jakby przeniesieni o kilka lat wstecz i gramy w jeden

Tony Tough And The Night Of Roasted Moths Protonic Interactive

z hitów tamtych lat. Zwariowana grafika (spójrzcie na screeny!), inventory w starym dobrym stylu, mnogość opcji dialogowych. And last but not least - specyficzne poczucie humoru, które w grze objawia się w najróżniejszych postaciach, np. plakat świętego Mikołaja w biurze Tony'ego wzbogacony napisem "I want to believe!".

Jeżeli autorom uda się przebić z grą na rynek światowy, to czeka nas przygodówka, która może odświeżyć wiele starych, dobrych wspomnień. □



JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA SERIA GIER WIELKIE HITY TERAZ ZA POŁOWĘ CENY !



Po takiej naklejce poznasz naszą serię.



W „Fajnej cenie” kupisz także:

FAJNA CENA TO NOWA SERIA GIER. W KTÓREJ MOŻESZ KUPIĆ NAJWIĘKSZE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY (49.90). CO NAJWAŻNIEJSZE KUPUJĄC GRĘ Z SERII FAJNA CENA DOSTAJESZ GRĘ WYDANĄ DOKŁADNIE TAK JAK NORMALNA EDYCJA. JEDYNĄ RÓŻNICĄ JEST NAKLEJKA Z NAZWĄ NASZEJ SERII, KTÓRĄ MOŻESZ ŁATWO ODKLEIĆ.

SPRZEDAŻ WYSTĄPKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIS
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SACRIFICE © 2000 Shiny Entertainment, Atlantis © 2000 Cryo Interactive Entertainment, Grand Prix 3 © 2000 Hasbro Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone. Game Code © 2000 Geoff Crammond. © 1996-2000 Sierra On-Line, Inc. © i TM są znakami towarowymi należącymi do Sierra On-Line, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Windows jest zarejestrowanym znakiem towarowym Microsoft Corporation. © 2000 Interplay Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. MDK, logo MDK, Interplay, logo Interplay, BioWare i logo BioWare są zastrzeżone. © 2000 FUNCOM. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Longest Journey jest znakiem handlowym FUNCOM. Wszelkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawowitych właścicieli.

Coś Nowego

• DarkSpace Battles - już nie Battle Isle

W niespodziewany dla śledzących losy serii Battle Isle sposób Ubi Soft zrezygnował z wydania interesującego zapowiadającego się space-sima - Battle Isle: Dark Space. Nie oznacza to jednak, na szczęście, że ten bliski wojennemu sercu projekt (space-sim, baby!) przepadnie w mrokach kosmosu na zawsze - jego twórcy, Palestar - zobowiązali się samodzielnie sprowadzić go na ziemię...

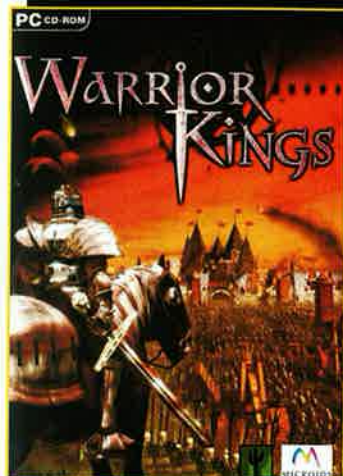


• Settlers IV Add-Ony

Jeszcze tego lata w sklepach pojawić się ma pierwszy (wnioskując po tym, jak było z wcześniejszymi częściami serii) Mission-Disc, jesienią zaś pełnoprawny dodatek do świetnego Settlers IV. Ten pierwszy prócz pięciu kampanii (blisko 50 osobnych misji!) zawierać ma również generator oraz edytor własnych map (co, zawrze w środowisku Osadników...! Dodatek natomiast dorzuci kolejne plemię - uzdolnionych technicznie Trojan.

• Warrior Kings

Po wielu ciężkich chwilach, kiedy wydawało się już, że Warrior Kings - RTW w stylu Warhammerów - nigdy się nie ukaże, nad polem bitwy zaświeciło słońce! Oto bowiem znalazł się ktoś - francuskie Microids, wydawca m.in. świetnego Far Gate'a - kto podjął się wprowadzenia tego znakomitego zapowiadającego się produktu na rynek. Pudełko WK z logo Microids - poniżej.



• Patche do... Diablo i Warcraft II

Od premier tych dwu bez wątpienia kultowych gier minęło już trochę czasu i wydawać by się mogło, że czego jak czego, ale modernizacji to oczekiwać nie sposób... A tu proszę - Blizzard uraczył ich Battle netowe wersje poprawkami!

Bacność! Gier traktujących o wojnach, które nigdy się nie wydarzyły, mamy ostatnio tyle, co "kot napłakał". Co dziwniejsze, do tej pory nikt nie wpadł na to, aby wymyślić produkt oparty na fikcyjnej III wojnie światowej, wybrać strony konfliktu, ustalić przebieg wydarzeń itd. No właśnie, DO TEJ pory. Oto na państwa ekranach "World War III"!

Campari

Mamy rok 2001. Centralna Komisja Geologiczna ONZ nawołuje świat do znalezienia sobie alternatywnych źródeł energii, gdyż zapasy ropy naftowej są już na ukończeniu. Brak tego surowca oznacza także upadek większości gałęzi gospodarki, co w rezultacie niechybnie prowadzi do anarchii i chaosu. W lipcu 2001 Zgromadzenie Generalne ONZ podejmuje uchwałę o przejęciu wszystkich złóż ropy na świecie i zarządzanie nimi w sposób globalny w celu bezbolesnego przeprowadzenia ludzkości przez najpoważniejszy kryzys paliwowy. Państwa OPEC nie zgadzają się i dochodzi do zbrojnego konfliktu.

World War III to typowy RTS (Real Time Strategy). Gra oparta jest na środowisku 3D, które możemy obserwować przez dowolnie ustawioną kamerę. Możemy też operować nią w rozmaitych płaszczyznach i korzystać z zoomu (bez utraty jakości obrazu). A propos środowiska, to trzeba powiedzieć, że każdy z obiektów ma własne parametry fizyczne. Najczęściej podawanym przez autorów przykładem jest samochód, który po drodze porusza się znacznie szybciej niżeli po piachu.

Czas na kilka słów o trzech stronach konfliktu: USA, Rosji oraz Iraku. USA dysponuje ogromnym potencjałem ekonomicznym, wojennym, zorganizowanym sztabem dowódczym, przez co prowadzone działania są z reguły zaplanowane i przemyślane od początku do końca. Zawsze gotowa rzesza naukowców i inżynierów jest w stanie opracować i wdrożyć w życie nową technologię w zaskakująco krótkim czasie. Kontakty, zaplecze dyplomatyczne i wywiadowcze, pozwalają na wcześniejsze dokładne rozpoznanie warunków prowadzenia walki. Największym problemem pozostaje fakt prowadzenia działań wojennych dziesiątki tysięcy kilometrów od kontynentu macierzystego, a więc konieczność rozbudowy ogromnej bazy logistycznej.



World War III
TopWare

WORLD WAR III

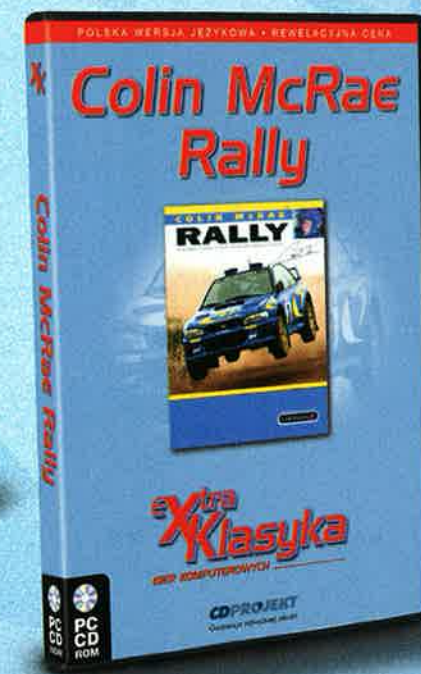
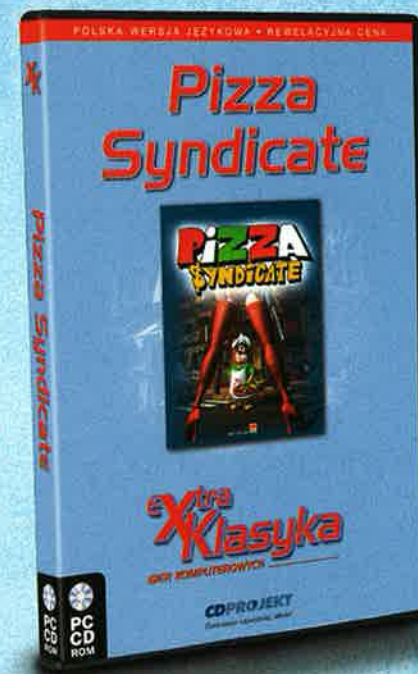
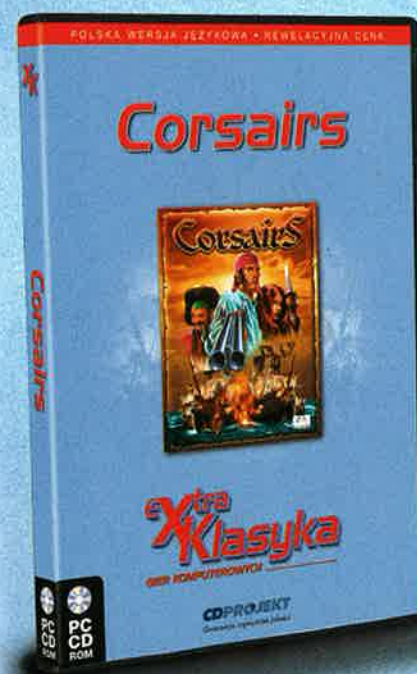
SLACK GOLD

Rosja wbrew pozorom stanowi spore zagrożenie. Mimo targających nią problemów wewnętrznych jest olbrzymią potęgą militarną. Co ciekawe, w grze Rosjanie używają bardzo taniego sprzętu, ale nieodłączającego jakości od NATO-wskiego (sic!). Zdecydowanie największymi problemami armii rosyjskiej są: organizacja sztabu operacyjnego (a raczej jej brak), zaplecze techniczne, brak funduszy oraz zaniedbywanie badań naukowych.

Wreszcie trzeci kraj, czyli Irak. Można powiedzieć, że Irak stał się jedną ze stron konfliktu przez przypadek. Wszystkiemu winna była lokalizacja geograficzna. Armia iracka to niedysponujący profesjonalnym sprzętem motłoch ludzi, który za wszelką cenę chce pokonać wroga i pokazać, że liczy się w sporach międzynarodowych. Irakijczycy potrafią się świetnie kamuflować i lokalizować w szybkim tempie złoża ropy. Na dodatek doskonale znają teren, na którym toczy się wojna. Na każdą z ww. stron przypadają 2 kampanie, które z kolei dzielą się na 5 misji. Każdą kampanię otwiera i zamyka renderowany filmik.

Na koniec kilka słów o samej walce. Otóż walkę toczymy za pomocą jednostek powietrznych oraz naziemnych. Podczas zmagania jednostki zdobywają doświadczenie bojowe, które wpływa na ich skuteczność. Premiera już niedługo. Spocznij!

To już przesada !!! Takie gry za 19,90 !?!



Extra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

już w sprzedaży!

Więcej informacji pod adresem: <http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html>

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



Coś Nowego

Przy okazji: na jesień zapowiadana jest polska reedycja Warcraft II (wersja Battle Net, a więc wraz z dodatkiem "Beyond the Dark Portal"). Cena: zaledwie 50 zł!

• Destination Games i Tabula Rasa

Jak wam zapewne wiadomo, żywa legenda branży i założyciel Originu, twórca serii Ultima, Richard Garriot, postanowił ponownie pojawić się na scenie. Jego nowa firma, Destination Games (swoją drogą - sprytne: wcześniej "pochodzenie, źródło", teraz "cel" :), związana ściśle z koreańską NCsoft, właścicielami praw do MMORPG-a Lineage: The Blood Pledge (który ponoć zreszta więcej graczy niż 3 największe MMORPG-i amerykańskie), pracuje już nad Tabula Rasa (tłac. czysta tablica), MMORPG-em nowej generacji.

Czystą tablicę zapisywać będziemy na bieżąco, jak tylko dowiemy się czegoś nowego.



• Devastation

Niedoszli twórcy dodatku do Unreal Tournament (który, jak pamiętamy, został skreślony, gdyż, cytując: "UT wciąż sprzedaje się dobrze i bez dodatku"), znani pod nazwą Digital Studios, postanowili zrobić coś na swoje własne konto. To coś to w tym przypadku Devastation, teamowy first-person shooter, ale, co ważne, z możliwością gry single-player! (Hm, CS do potęgi drugiej?) Zaś nieodmiennie korzystają z technologii Epic i Engine'u Unreala, co wręcz gwarantuje techniczną doskonałość. Warto czekać.

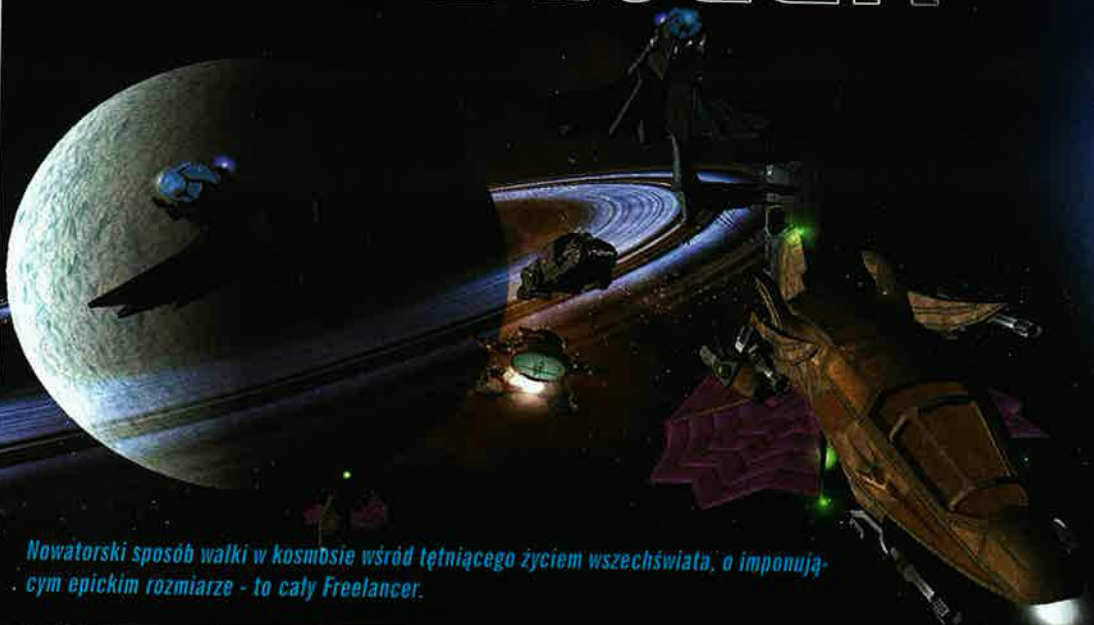


DEVASTATION

• Atari - znów na topie?

Ta wiadomość podrewała wszystkich na nogi - Infogrames, jeden z największych tej branży w Europie, rozważa plany szerszego wykorzystania jednoznacznie (czy zawsze dobrze, to już inna sprawa...) kojarzonej nazwy. Przypominamy, że Infogrames nabyło prawa do nazwy i gier Atari wraz z przejętym pod koniec ubiegłego roku Hasbro Int. i - co dziwne - dotąd nie próbowało zdyskontować możliwości, jakie się w

FREELANCER



Nowatorski sposób walki w kosmosie wśród tętniącego życiem wszechświata, o imponującym epickim rozmiarze - to cały Freelancer.

Legion

Gracz jest praktycznie nieskrępowany granicami nawigacji, co daje mu ogromne możliwości odkrywania, handlu oraz walki. Dodatkowo Freelancer oferuje prawie nieograniczoną liczbę misji, które gracz może wybrać, aby stworzyć własną przygodę. Dla graczy pragnących głębszych doznań gra oferuje rozbudowaną fabułę, która wciąga z minuty na minutę w coraz bardziej zawiłą intrygę rozgrywaną się w dalekim systemie planetarnym Syriusza. To tam koloniści z Ziemi muszą stawić czoło nieznanemu dotąd obliczu zła.

Bogaty fikcyjny wszechświat - bezwzględni najemnicy, fanatyczni piraci oraz zazdrośni kanciarze walczą o polityczne wpływy i władzę. Podaż towarów na rynku może napędzać tryby wszechświata, lecz to polityka decyduje, które tryby mają się kręcić i jak szybko. Fikcja wszechświata bierze czynny udział w definiowaniu doznań podczas gry. W Freelancerze będziesz mógł dowolnie

odkrywać tuziny różnych systemów słonecznych - każdy z unikalnymi planetami i bazami.

Reputacja twojej postaci będzie się nieustannie zmieniać i rozwijać podczas gry. Możesz wybrać misję, w której jako łowca nagród porwiesz członka wrogiego klanu. Lecz uważaj, jeśli ci się powiedzie, klan będzie cię ściagał! W miarę swoich dokonań będziesz musiał też uważać na przeciwników, którzy nie ułatwią ci życia.

Wolny rynek dóbr porusza wszechświatem Freelancera. Planety z kopalniami dostarczają drogich kamieni, planety rolnicze - płodów ziemi, natomiast planety industrialne wytwarzają dobra konsumenckie. Wszystkimi dobrami można handlować w różnych sektorach wszechświata. Znajdź najbardziej opłacalne szlaki, na których będziesz mógł handlować dziełkami dóbr. Sam wybierasz, którą

misję chcesz wykonać - prawie nieskończona liczba misji (przewóz towarów, eskortowanie konwoju, rekonesans itp.) oferuje za każdym razem zróżnicowane doznania. Nie będziesz jednak mógł zapomnieć, że oferowane misje bążą na twojej reputacji, lokalnych nastrojach i handlu.

Gracz może wybierać spośród dwunastu różnych pojazdów - poczynając od lekkiego statku najemników, poprzez transportowiec handlowy, aż do wojkowego myśliwca. Pojazdy będą zróżnicowane w zależności od rozwoju kulturalnego oraz reputacji

Freelancer
Microsoft

W to zagramy... za czas jakiś

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

INDUSTRIALNA
REWOLUCJA
W
ŚWIECIE MAGII

Niebezpieczeństwo już czeka...

Dzielny poszukiwaczu przygód! Witaj na niespokojnych ziemiach ARCANUM. Szukaj swoją broń i magiczne eliksiry. Poznaj ponad 500 przyjaciół oraz lajdaków spod najciemniejszej gwiazdy. Poznaj swoją historię, rozwiązując po drodze liczne zadania poboczne. Zwiedzaj ogromny świat Arcanum samotnie lub zaprosz przyjaciół do gry wieloosobowej.

Dla wszystkich miłośników gier fabularnych stworzyliśmy jeden z najdokładniejszych systemów RPG, jakie kiedykolwiek powstały w tym wymiarze, jak i w innych.



ARCANUM

Przypowieść o Maszynach & Magii

PL
WERSJA POLSKA

PLAY
www.play-it.pl

współwydane przez:

SIERRA
www.sierra-online.co.uk

sprzedaż
wysokowa:

MC
www.mc.pl
(003) 611 87 29

patronat:

TENBIT.PL
GRUPA IT HOLDING

strona rekomendowana:
http://arcanum.gry-online.pl

GRY OnLine
www.gry-online.pl

2 CD



CD AUDIO



© 2001 Sierra On-Line, Inc. All rights reserved

Coś Nowego

związku z tym pojawiły. Ewentualna zmiana nazwy pozwoli też Infogrames odnaleźć się na rynku amerykańskim - gdzie nazwa ta znaczy niewiele, Atari natomiast wciąż budzi nieklamane emocje. Słowem: nie jest wykluczone, że Unreal II oraz Unreal Championship (PS2 only; jak na tę chwilę przynajmniej) pojawią się z logo Atari na pudełkach.

Mniej pomyślnym dla zatrudnionych w Infogrames newsiem jest to, że w związku z reorganizacją bez pracy zostanie kilkuset ludzi...

• Mega Race 3

Niektóre z serii nie umrą własną śmiercią - wkrótce po raz kolejny ujrzymy Lance Boyle'a (czy jak mu tam było) i znowu zasiądziemy w kokpicie któregoś z 12 pojazdów, by ścigać się na 33 torach ośmiu światów. Zmiany? A jakże - ta najważniejsza to to, że tym razem konkurować będą nie tyle samochody, co upgradowane kosmiczne ścigacze! Dodatkowo wprowadzono odmiennie od podstawowego trybu gry (również w sieci): m.in. Capture the Flag czy pojedynki (jakkolwiek enigmatycznie to brzmi...). Poniżej pierwsze screeny.



• Might & Magic IX

I wszyscy już wiedzą, o co chodzi - kolejna, dziewiąta już (ho, ho, jak ten czas leci...) część serii o świecie Xeen, opatrzona podtytułem Writ of Fate, ma się ku wyjściu. Co o niej wiemy? Że tworzona jest jak poprzednie przez New World Computing w oparciu, co jest nowością, o engine Lith Tech (aktualnie w wersji 2.5, jednak to wciąż może ulec zmianie) oraz że jej premierę wstępnie szacuje się na pierwsze miesiące 2002. W przyszłym numerze CDA będziemy wiedzieć więcej.

Manta: sprzęt... i gry!

1 lipca 2001 roku w warszawskiej firmie Manta, będącej czołowym polskim dystrybutorem akcesoriów do komputerów PC i konsol, utworzony został nowy dział, mający się zajmować sprowadzeniem, lokalizacją i wydawaniem gier na polskim rynku. Gry firmowane znakiem Manta Multimedia będą lokalizowane i tanie - wszystkie będą kosztować poniżej 100 złotych. Do końca roku ma się ich ukazać od trzech do pięciu.

Pierwszą grą, której wyłącznym dystrybutorem w Polsce jest Manta, to przygodówka "The Watchmaker" włoskiej firmy Treccision. Szczegółowych informacji udziela Piotr Pawlak, Product Manager (Software), tel.: +48 22 643 54 20; fax: +48 22 641 84 82; e-mail: ppawlak@manta.com.pl. Patrz też: <http://www.manta.com.pl>.

• Nerve Software

"Nowi" na podwórku first person shooterów! Ci są nowi, jednak jedynie z nazwy (Nerve Software), gdyż choćby pobieżne przejrzanie ujawnia sporo nazwisk starych branżowych wydawców; spis otwiera nazwisko Brandona Jamesa - człowieka, który pracował przy QIIA.



SimsVille

Po premierze "The Sims" chłopaki z Maxis mieli nie lada orzech do zgryzienia. W jaki sposób podtrzymać popularność ich najmłodszego dziecka? Wypuścić kontynuację? Jeśli tak, to co w niej zmienić w stosunku do pierwowzoru? Przekonamy się już wkrótce, bo zbliża się premiera SimsVille, czyli połączenia popularnych Simsów i idei Sim-City.

Campari

Pewnie zastanawiacie się, jak można dokonać fuzji tak różniących się od siebie gier. Otóż wbrew pozorom nie jest to takie trudne. Wystarczyło dać Simsom większą swobodę i umożliwić im "wypadki" na miasto... Podobnie jak w pierwszej części Simsów (a tak w ogóle to czy SimsVille można nazwać sequeliem The Sims?), tak i tutaj non stop sprawujemy opiekę nad naszą rodziną - importowaną z "jedynki", ewentualnie całkiem nową. Znowu będziemy mieli okazję poprzężywać rozterki z małutkimi ludzikami, cieszyć się wraz z nimi, starać o pracę, robić zakupy itp. Innymi słowy: robić wszystko to, co sprawiało nam tyle radochy 1,5 roku temu. Również od nas zależeć będzie tworzenie nowych miejsc pracy, działalność służb miejskich czy też wspieranie wydarzeń kulturalnych odbywających się w miasteczku. To właśnie w tym miejscu "wdać się" element z Sim-City. Ale jeśli tylko przyjdzie nam na to ochota, możemy zupełnie "ołać" rozwój miasta i zająć się tylko i wyłącznie naszą rodziną. Efekt będzie taki, że w metropolii nie da się wytrzymać ze względu na ogromną liczbę knajp, a co za tym idzie - żuli i mętów.



SimsVille bardzo trafnie określił mój przyjaciel Nedd187: "O ile w Simsach twoja rola ograniczała się do bycia panem i władcą domu, tak tutaj jesteś niemal bogiem całego mia-

sta...". Święte słowa -! BTW: tak sobie myślę, ile czasu pochłonie nam zabawa w "SimsVille"? Już samo opiekowanie się głupkowatymi Simami pożerało potwornie dużo czasu, a co dopiero sprawowanie władzy nad całym miastem!

Grafikę można w sumie określić jako 3D, ale nie są to tak naprawdę trzy wymiary. Wszystkie budynki oraz postacie są świetnie wyrenderowane, pokryte cieniami, a i tekstury (przebieżnie rozmyte) sprawiają przyzwoite wrażenie.

Reasumując: pomysł na grę zbytnio nie zaskakuje, bowiem wszystkie elementy "SimsVille" już gdzieś widzieliśmy, ale i tak gierka prawdopodobnie osiągnie spory sukces. W końcu, kto by nie chciał raz jeszcze nie poznęcać się nad bezbronnymi Simami? > Data premiery - koniec 2001 r. □

Sims Ville
Maxis

Zapewne doskonale pamiętacie poprzednie części serii - Myth: The Fallen Lords oraz Myth II: Soulblighter. Obie odniosły oszałamiający sukces, zdobywając rzesze fanów na całym świecie. Odłotowa grafika, ciekawe filmiki i niezgorsza fabuła - to główne zalety cyklu. Tak naprawdę tylko kwestią czasu było ukazanie się na rynku Myth III: The Wolf Age. Za "Czas wilka" zabrała się (tylko na pierwszy rzut oka) mało znana firma Mumbo Jumbo. Czy gierka okaże się równie oryginalna, co nazwa jej producentów?

Campari



Rozgrywająca się około 1000 lat wcześniej od Myth I gra skupiać się będzie na wyczynach niejako Connachta - pierwszego imperatora kraju ludzi, który uratował ludzkość przed niegodziwą rasą Myrkidia i Trow. Więcej szczegółów na temat fabuły autorzy nie chcą zdradzić. Grunt, żeby "Czas wilka", podobnie jak MI i MII, wciągnął graczy niczym wir wodny i nie wypuszczał przez wiele godzin. W końcu miód to jeden z atutów serii i aż strach pomyśleć, co by się stało, gdyby go zabrakło w najnowszej odsłonie cyklu!

W MIII największy nacisk położono na grafikę. Wysłuchano rad fanów, narzekających na piksele przy zbliżeniach mapy i wprowadzono stosowne poprawki, czego wynikiem są prześliczne i dopracowane krainy. Engine The Wolf Age korzysta z tzw. skelal modeling, użytego wcześniej w innej produkcji chłopaków z Mumbo Jumbo: Heavy Metal F.A.K.K. II. Zmieniono także paletę kolorów z 8-bitowej na 16-bitową, dzięki czemu gra nabrała wyrazu i wygląda teraz o niebo lepiej. Jeśli chodzi o nowe rozwiązania zastosowane w MIII, to z ważniejszych pozwolę sobie wymienić dwa: bardzo realistyczne postacie 3D oraz deformowanie terenu. Nie trzeba chyba mówić, że całość pracuje w pełnym 3D.

Nawet najlepsza gra, mająca wspaniałą szatę graficzną i wciągającą fabułę, bez multiplayera długo na rynku nie "pociągnie". Dlatego prawie każdy nowy tytuł ma wbudowaną opcję rozgrywki sieciowej. Nie inaczej jest w przypadku The Wolf Age. Na Bungie.net gracze będą mieli okazję wymieniać się doświadczeniami, poglądami na temat całej serii, jak

myth III
THE WOLF AGE

również grać ze sobą. Serwer ten, według autorów, podtrzymywać będzie popularność gry. Za pośrednictwem Bungie.net, podobnie jak w innych grach, można także wymieniać informacje. Jednak to nie wszystko. Innowacji w trybie sieciowym ma być dużo więcej (np. armia zostaje zapisana na serwie i nie musisz tworzyć jej później od nowa). Na razie Mumbo Jumbo milczy w tej kwestii.

ów mam dobrą wiadomość! Na oficjalnej stronie Mumbo Jumbo trwają właśnie zapisy na beta-testerów. Liczbę szczęśliwców ustalono na 1000. Chyba warto spróbować? □

Pierwszy raz "Czas wilka" można było obejrzeć na tegorocznych targach Electronic Entertainment Expo, czyli E3. Poza promocyjnym filmikiem i kilkoma screenami niczego specjalnego nie pokazano. Jednak głowa do góry! Dla zagorzałych fanów Myth-

Myth III: The Wolf Age
Mumbo Jumbo



Coś Nowego

ostatnio zaś przy American McGee's Alice, prócz niego zaś znaleźć można m.in. dawnych członków Rogue Entertainment.

• Falcon 5.0?

Są szanse: G2 Interactive, a ściślej ich symulacyjny odłam - Force 12 Studios, zapewniło sobie prawa do kontynuowania legendarnej już serii Falcon x O. O samej ewentualnej "piątce" wiadomo na razie tyle, że miały ją tworzyć człowiek, który stworzył swego czasu Falcon 4.0 Realism Patch, więc na co jak na co, lecz na braki tego typu na pewno nie będzie można narzekać.

• Zorro

Czarna maska, zabójczy wąsik i niewyjaśniona niechęć do nierozszarpanych ubrań. Panie, panowie - Zorro w całej swej tajemniczej krasie. Tym razem za sprowadzenie go na pecety odpowiedzialność ponosi Dreamcatcher Games. Planowana na jesień gra ma jednak różnić się od tych pamiętanych z 8-bitówek - przede wszystkim nacisk położono nie tyle na pojedynki (choć tych zapewne nie zabraknie), co na wypełnianie określonych zadań. Słowem: nie tyle action, co action-adventure... I dużo Kaśki-Zetki Jones, mamy nadzieję. ;)

• Havas -> Vivendi Universal Interactive Publishing

Havas Interactive, firma matka m.in. Blizzarda i Sierry, zmienia nazwę na Vivendi Universal Interactive Publishing.

• Beyond Atlantis

Przedstawiliśmy kilka newsów powyżej. Tym razem przywołujemy tego wydawcę, Dreamcatcher Games, by poinformować, że na jesień



Coś Nowego

planują oni premierę Beyond Atlantis - sequela swej znakomitej adventure Atlantis. Co w niej? Prócz naprawdę doskonałej prerenderowanej grafiki (próbki poniżej) intrygujący plot skupiający się na staraniach archeologów (ściślej: jednego, jeszcze dokładniej: archeologa płci żeńskiej - Lara?), by odkryć ten świat zaginiony...

• Comanche 4

Tak, tak, oczy was nie mylą - ETA kolejnego, czwartego już Comanche'a - koniec roku 2001. Poniżej pierwsze obrazy - ich wygląd świadczy o tym, że NovaLogic rzeczywiście ma się czym szczycić...



• Interplay nie na sprzedaż

Fani Interplaya, wstrzymujący dotąd oddech, mogą wreszcie odetchnąć z ulgą - Titus, właściciel 46,5% akcji tej firmy odstąpił od zamiaru odsprzedażania ich dalej na wschód. Okazuje się jednak, że uczynił to dopiero po przejrzeniu wyników prognoz, z których wynikało, że pozbycie się Interplaya mogłoby pociągnąć za sobą dewaluację akcji samego Titusa i w efekcie nawet jego bankructwo.

Uf! Nie to, żebyśmy wierzyli w chęć zniszczenia tej doskonałej - jak dla mnie - marki, ale ryzyko związane z czymś takim...

• Black Sea Studios

Bułgarscy twórcy Tzar: Cień Korony postanowili spróbować podbić świat jeszcze raz, jednak pod nową nazwą - Black Sea Studios. Z naszej strony życzymy im kariery co najmniej takiej jak ta w przypadku Black Isle.

• The Longest Journey - ćwierć miliona sprzedanych kopii!

Funcom poinformowało, że The Longest Journey, ich ubiegłoroczny przygodówkowy hit, sprzedał się w liczbie ponad 250 tys. egzemplarzy!

• W najdłuższą podróż za 50 zł?

W nawiązaniu do poprzedniego - polski wydawca The Longest Journey, czyli naszej swojskiej Najdłuższej Podróży z Edytą Olszówką w roli April, zdecydował się na jej (gry, nie April!) reedycję w cenie niecałych 50 zł! Najdłuższa Podróż w ramach fajnej ceny już w sklepach!

• Kalisto safe

Zdążyliśmy już, kierując się "redą" najpoważniejszych serwisów informacyjnych, odegrać marsz pogrzebowy nad trumną francuskiego Kalisto

Aliens vs Predator 2



Po raz kolejny spotkamy trzy strony tej szczególnej historii - Obcych (Aliens) z owadzio blyszczącymi, opancerzonymi ciałami, ostrymi jak brzytwa szponami, obrzydliwie mokrymi oraz odstręczającymi paszczami i chodzącymi niczym obłąkane freudowskie zmarynki. Potem Predatorów, czyli obsesyjnie honorowych myśliwych, niczym Klingoni na radioaktywnych starydach, zdolnych do uśmiercenia, zanim jeszcze zdążył zauważyć, że zaczął krwawić. Piechotę kolonialną (Marines - to w zasadzie piechota morska, ale trudno o morze w kosmosie). Mimo wielkiego arsenału minigunów, bomb A itd. ponownie udowadniają, jak kruchy i śmiertelny jest człowiek (oraz jak wiele może zdziałać).

Ghost

Musicie przyznać jedno - umieszczając te wszystkie elementy w jednej grze, twórcy zrobili świetną rzecz: Alien vs Predator odniósł spory sukces komercyjny i zdobył uznanie krytyki. Po takim wejściu nie po-

zostało nic innego, jak poczekać na sequel gry. Aby jednak uniknąć wtórności tematu i aby nie utracić magii, jaką wniósł pierwowzór, jego stworzeniem zajęła się firma Monolith, aktualnie znajdująca się na fali po sukcesie No One Lives Forever.

Bardzo często takie zmiany odnoszą różne skutki. Porównajcie np. "Mission Impossible" Briana De Palmy i Johna Woo czy chociażby kolejne filmy "Batman" Burtona i Schumachera. Różnice w obu rzucają się w oczy natychmiast. Jednak spójrzmy na inny przykład. Co było największym czarnym koniem marketingowym wszech czasów, jeśli chodzi o postać filmową? Takim impulsem była zamiana "Obcego", nieuchwytnego i niewidzialnego (przez większość część filmu) w "Alien" na atakującego stadami "pakera" z filmu Camerona.

Podobnie z dziełem firmy Rebellion. Gra była arcydziełem redukcji i stylizacji. Dostępnym dalekim od wizji filmowców, a zbliżonym do komiksowych historyjek. Kiedy spojrzymy na tamtą produkcję, możemy stwierdzić, że aplikacja była ekwiwalentem brytyjskiego poglądu na Obcego.

Natomiast z tego, co udało się zobaczyć dotychczas, AvP 2 dobrze zniósł transatlantyczne przenosiny i podobnie jak druga część "Obcych" zyskał na dynamice i - ehem - zmasowaniu. Tutaj trafimy na sytuację, w której do jednego pomieszczenia, wypełnionego żołnierzami Marines, zostanie rzucona spora grupa Obcych i Predatorów. Podczas gdy w oryginalnym AvP fabuła składała się z domysłów - pierwotnie Rebellion planowało stworzyć serię niepowiązanych ze sobą misji, dopiero kiedy Fox na nich "nacisnął", desperacko starali się je



opuszczony statek. Po jego zbadaniu okazuje się, że w głębi kosmosu, na planecie LV-1201, istnieje ul Obcych, którzy żyją tam już od 10 000 lat. Kiedy zostaje wykryte to siedlisko, Eisenberg stawia w tym miejscu laboratorium, nastawiając się na badanie chitynowych koleśków. Oczywiście dla Obcych to żaden problem, uwalniają się i gwałtownie przyczyniają do zmniejszenia średniej gęstości zaludnienia bazy.

I teraz wchodzisz do akcji ty. Scena opustoszała. Tylko oddział kolonialnych Marines, wyposażony w najnowsze hity rynku zbrojeniowego, został, by powstrzymać katastrofę. A co z Predatorami? Otóż tak się składa, że planetę LV-1201 traktują jako swego rodzaju bazę łowiecką (coś jak wypad na łibę czy weekendowe polowanie albo wyskok na rybki). Oczywiście ich głównym zajęciem jest polowanie na Obcych, obcinanie im główek i zabieranie ich jako trofeja. Ludzkie czaszki są więc cennym urozmaicheniem w zasadzie dość monotonnego "menu"...

W tej grze każda rasa będzie miała oddzielną kampanię.

chaosie środowiska. Ma ono być zmienne i mieć sporo momentów, w których "giwer-holicy" będą mogli dać upust swemu natogowi. W wielu miejscach produkcja przypomina to, co Monolith zrobił w NOLF-ie.



połączyć w całość - to tym razem mamy do czynienia z pełną opowieścią. Akcja gry dzieje się niedługo po wydarzeniach z filmu "Obcy: Decydujące starcie (Aliens)". Uczony Eisenberg szuka ludzi, którzy mogliby mu cokolwiek powiedzieć o wydarzeniach na planecie LV-462. Podczas misji do odległego świata jego zespół napotyka stary, nieuszkodzony i

Jednak nie są całkiem rozdzielone. Fabuła kampanii w wielu miejscach krzyżuje się i wzajemnie uzupełnia. To kolejny krok oddalający grę od stylizacyjnego aspektu AvP. Innym jest zmniejszenie mrocznych obszarów, przez co gra bardziej upodabnia się do klasycznych shooterów. Duży nacisk położono również na stworzenie ogarniętego zagładą i pogrążonego w

nocznie biorąc przykład z Half-Life'u i dostosowując je do naszego położenia.

Engine oparto na najnowszej wersji "silnika" Lithtech, dzięki czemu uzyskamy więcej szczegółów grafiki i efektów. Oprócz tego zwiększono liczbę rodzajów terenu. W odróżnieniu od intensywnie powtarzanych korytarzy z pierwszej części, będziemy mogli ujrzeć otwarte tereny i cuda z obcego świata. Odkąd świat ten jest terraformowany, oddała się od szorstkiego wizerunku znanego z pierwszego AvP.

Uzbrojenie znacznie poszerzono w stosunku do pierwowzoru. Choć dzięki starym znajomym łufom poczućmy się jak w domu. Piechociarz kolonialny - chyba najciekawsza postać z pierwszej gry - powinien mieć wszystko, od noża bojowego poczynając aż do rzeczy, które potrzebne są w chwilach desperackich (np. wtedy, gdy gracz dostaje ostre wciury), czyli railgunów strzelających z prędkością ponaddwukrotną eksplodującymi kapsułkami prosto w d... (eeee czy Obcy ma tę część ciała?) królowej Obcych. Z filmu zaczerpnięto shotgun (który najlepiej sprawdza się przy bli-

(twórca m.in. Nightmare Creatures), a tymczasem okazuje się, że jej właściciele zdolali odbić się od dna (finansowego) i jak sami twierdzą, powoli wychodzą na prostą.

• Sim Golf

Żywa legenda branży, Sid Meier (to, że wciąż setki tysięcy ludzi nie wysypiają się, grając w Civilization i jej klony, to wina właśnie tego pana), postanowił spróbować swych sił w cieszącym się ogromną popularnością simach. Jego wybór padł na ekskluzywną dyscyplinę sportową - golf. W Sim Golfie celem gracza będzie stworzenie pola golfowego i późniejsze zarządzanie nim w taki sposób, by przynosiło jak największe zyski. Hm, dziwne, ale nie czuje się zachwycony. Czy średnio nowatorskie simy to aby na pewno najlepsze miejsce dla legendy?



Coś Nowego

SimsVille

Jeśli już przy simach jesteśmy - EA poinformowało, że prace nad trzecią częścią z serii Sims - SimsVille (czyli SimMieście) powoli, lecz pewnie zmierzają ku szczęśliwemu zakończeniu. Tym razem, jak łatwo się domyślić, do dyspozycji graczy oddany zostanie nie tyle pojedynczy dom, co całe miasto. Założenia gry pozostaną jednak te same - zadaniem gracza będzie obserwowanie swoich wirtualnych podopiecznych i wychodzenie naprzeciw ich potrzebom/marzeniom. Naturalnie, możliwe będzie także utrudnianie im życia, jednak wówczas należy liczyć się z tym, że nasze początkowo słodkie SimMieście zmieni się w coś, przy czym New Reno z F2 zdawać się będzie osadą hogobojnych i niewinnych... Pierwszy screen - poniżej.



skich spotkaniach z Obcymi), karabin pulsacyjny (Pulse Rifle), oczywiście obowiązkowo zaopatrzone w podwieszany granatnik, niemniej zachwycający miotacz ognia, faworyzowany przez Vasqueza szybkostrzelny ciężki karabin. Jako dodatkowe uzbrojenie dołączono wyrzutnię rakiet SAFDAR, która może strzelać pociskami kierowanymi i niekierowanymi. Mało? No to macie jeszcze wyrzutnię granatów, strzelającą pociskami z zapalnikami kontaktowymi i czasowymi. No i jakże modny minigun. Oprócz uzbrojenia dochodzi też kilka nowinek technicznych, takich jak Spider Minebots, czyli fałująca bomba, czy granaty EMP (EMP - skrót od nazwy impulsu elektromagnetycznego) - te bardzo zasłumaczą Predatorów, jako że paraliżują sporą część ich wyposażenia.

Inne ważne elementy to ulepszony detektor ruchu, spawarka ręczna, elektroniczny namiernik, lampa naramienna i flary fosforowe. No i z tym wszystkim trudno by było, żebyś nie poczuł się jak Ripley. Urocz. Aha, ponadto żołnierze będą się wyrażać po żołniersku. Po szczegóły odsyłamy do serialu "Kawaleria powietrzna".

Witamy również Predatorów. Mimo że była to najpotężniejsza postać w pierwszej grze, zabawa nim jakoś nie była zadowalająca. Teraz poprawio-



kuje jak zwykle za pomocą ogona, pazurów i groźnych szczęk. Ale... rysunki koncepcyjne przedstawiały też niesamowitą kombinację będącą krzyżówką Predatora z Obcym. Czy zobaczymy je w grze? Tego jeszcze nie wiadomo.

Umieszczenie akcji na obecnej planecie otwiera nam drogę do zastosowania "lokalnych form życia". I tak się dzieje. LV-1201 ma własny ekosystem, z którym zetkniesz się podczas gry. Poczynając od kilku pa(t)rzących roślinek, które w odruchu obronnym wyrzucają chmury trującego gazu, a kończąc na pajakopodobnych stworzeniach o długich odnóżach. Powiem tylko tyle: skoro przez 10 000 lat wytrzymali w pobliżu uła Obcych, to bym ich nie lekceważył.

Podobnie jak i najemników, którzy również pojawiają się w grze. Są oni zatrudnieni przez Eisenberga jako ochrona. W grze działają niemal jak czwarta strona w konflikcie. Technicy przyjmują rolę nieszczęśliwych uczonych z Half-Life'u. Ale najbardziej interesujący są Syntetyczni - tak, ci z mleczną krwią. Jako wytwory ludzkiej myśli technicznej nie mogą zaszkodzić

strzelający sieć, i włóczęnia. Ujrzymy też, rzecz jasna, laser naramienny i zabójczy dysk latający, który, choć sam jest bezmózgi, doskonale pozabawia tej części innych. W grze spotkamy dwa rodzaje Predatorów - lekkiego i ciężkiego. Będą się różnić sposobem uzbrojenia i pancerzem.

A czego nie ujrzymy? Otóż nie zobaczymy żołnierza używającego plecaka odrzutowego ani Predatora z hakami do wspinaczki. Powód jest prosty - Marine i Predator nie będą mieli potrzeby wspinania się po poziomach zaprojektowanych tylko dla Obcych.

no ten element. Jego uzbrojenie to ostrza na nadgarstkach, pistolet oraz siejący w pierwszej części spustoszenie i strzelający ostrzami speargun. Pojawić ma się również netgun, wy-

Skoro mowa o Obcych... Specjalnych rewelacji i rewolucji oczekiwać nie należy. Ponieważ Alien, jak wiadomo, jest antytalentem technicznym, ata-

swym kreatorom. Ale dzięki nadzwyczajnej szybkości i sile stają się interesującymi wrogami dla gracza posługującego się Obcym. I fakt, że wyglądają identycznie jak drżący technicy, spowoduje, że dwa razy się zastanowisz, zanim zatopisz zęby w czymś, co się do jedzenia nie nadaje, a ugrzyzione może zachowywać się bardzo niestosownie. A jeszcze ciekawiej będzie, gdy natkniesz się na gotowego do akcji Bojowego Syntetyka.

Każdy z nas powinien w tej grze znaleźć coś dla siebie. Dzięki idei sprawdzonej, a jednak tak różnej od pierwowzoru, nowemu świeżemu zespołowi, nowym pomysłom i nowej technicznej realizacji oddany zostanie w nasze ręce niesamowity potencjał o, jak się zapowiada, fascynującej grywalności.

A kiedy go otrzymamy? Wiosną 2002. I tylko drobna uwaga Szarego Gracza o Przeciętnym Refleksie i Star-ganych Nerwach: znowu twórcy zapomnieli o jeszcze jednym trybie walki - Schwarzeneggera w roli Terminatora. :)

Allens vs Predator 2
Monolith

U NAS DOSTANIESZ WIECEJ ZA TAKĄ SAMĄ CENĘ

- Przy zamówieniu powyżej 99 zł WYSYLKA GRATIS
- Stałe koszty wysyłki: 7 zł
- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnym opakowaniu
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

TYLKO U NAS:

Zamawiając programy za minimum:

69 zł - dostajesz firmowy długopis

99 zł - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK

119 zł - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRA NIESPODZIANKĄ (PEŁNA WERSJA)

159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK

DUAL SPEED DRIVE
Technologia Force Feedback
PC/PSX
279 zł

- współpracuje z komputerami PC oraz konsolami PS1/PS2
- wykorzystuje protokół Force Feedback
- 15 programowalnych przycisków pełnowymiarowe pedały gazu i hamulca oraz manetka zmiany biegów i hamulec ręczny
- regulacja nachylenia oraz długości kolumny kierownicy

1 rok gwarancji



Atlantis 2 - pl	49	Gangsters	39	Larry 7 - pl	99	Shadows of Death - pl	99	Sudden Strike	pl	99
Baldurs Gate 2 - pl	159	Giants Obywatel Kabuto - pl	29,90	Longest Journey - pl	99	Sims + Światowe Życie - pl	129	Summoner	79	79
Cywilizacja 3: Call to Power-pl	49	Gorky 17 - pl	19,90	MDK 2 - pl	99	Sims Balanga - pl	49	Thief	39	39
Cham, Man, 3 + Liga Polska-pl	39	GTA 2 - pl	99	Mortal Kombat 4	39	Shogun- The Mongol Inv. - pl	79	Tomb Raider 1	39	39
Commandos Behind Enemy L.	39	Jack Orlando - pl	19,9	Morty - pl	29	Sims - pl	45	Tomb Raider 2	39	39
Delta Force: Land Warrior	99	Jagged Alliance 2.5 U.B. - pl	29,9	Need for Speed 4	79	Sims Światowe Życie - pl	79	Worms United	39	39
Evil Island - pl	49,9	Kajko i Kokosz - pl	29,9	Pizza Connection 2 - pl	49	Soul Reaver	49	Worms World Party - pl	79	79
Fallout Tactic - pl	99	Knight's & Merchants - pl	19,9	Sacrifice - pl	49	Submarine Titans - pl	49	Zeus + misje + edytor + encyklopedia	129	129

AKCESORIA LOGITECH



AKCESORIA MEDIATECH

Wszystkie produkty posiadają 12 miesięczną gwarancję. Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Coś Nowego

SimsOnline

Czyli Sims po raz trzeci, tym razem jednak - dla odmiany - dla tych całkowicie usieciowionych. Sims Online pozwoli na zamieszkanie w wirtualnym i co prawdopodobnie najważniejsze, stworzonym przez samych graczy świecie Simów. Przez graczy, gdyż tylko od nich zależeć będzie sposób, w jaki realizować będą założenia gry - zdobywanie bogactw, pozycji społecznej, władzy... Tym razem możliwe też będzie opuszczenie własnego domu/kawiarń/dyskoteki czy co wam przyjdzie do głowy i spotykanie się z innymi "żywymi" Simami. Brzmi nieźle, prawda? Tak też wygląda - poniżej zdjęcie z prywatki.



Brilliant Game

Wiemy niewiele więcej nad to, że ma być i że w projekt zaangażowane jest Sony. Jeśli tylko dowiemy się czegoś więcej, nie omisszamy poinformować.

Torn - przez graczy, dla graczy!

Jak obiecali producenci gry, firma Black Isle Studios, rozgrywka ich najnowszego role-playa będzie się opierać nie na systemie AD&D, lecz S.P.E.C.I.A.L. Być może nie wszyscy wiedzą, co to takiego, ale na pewno wszyscy wielbi-

Civilization III



Długo myślałem, jak zacząć tę zapowiedź - próbowałem wszelkich zwrotów, lecz doszedłem do wniosku, że powiem jedno: LEGENDA POWRACA!

Kominck

Dokładnie tak! Sid Meier, człowiek-legenda, oficjalnie powraca do cyklu Cywilizacji. W zasadzie tylko oficjalnie - pomimo opuszczenia MicroProse i założenia własnej firmy, Firaxis, nadal pracował nad tematem gier cywilizacyjnych, czego efektem była Alpha Centauri (notabene, gdyby popatrzyć na fabułę, to opowiadała historię następującą po Cywilizacji - nie mówiono tego głośno, bo nie miał praw do tego tytułu). Teraz jednak firmy dogadały się i team Sida Meiera pracuje nad pełnoprawną kontynuacją obydwu poprzednich części.

Tak jak w przypadku najnowszej części Osadników, także w tym nie będzie rewolucyjnych zmian, choć, owszem, pojawią się nowe pomysły, a te znane z poprzednich części i SMAC-a (z której Civilization 3 będzie czerpać całymi garściami) zostaną rozwinięte. Meier powiedział w wywiadzie, iż Civ III będzie zawierać sentymentalne elementy Civ I, głębię Civ II i zdobycze technologiczne Alpha Centauri.

Gospodarka będzie jak zwykle trzonem naszego rozwoju i uniknięcie większych zmian. Wciąż budujemy miasta, by połączyć je systemami komunikacyjnymi, irygujemy okoliczne tereny celem zwiększenia płodności ziemi itd. I tutaj pojawia się pierwsza kontrowersja - w jaki sposób

będziemy to wszystko tworzyć? Postanowiono powrócić do korzeni - za wszelkie czynności odpowiadać będą jednostki. Instytucja osadników ulegnie drobnej zmianie - będą oni kosztować miasto 2 jednostki populacji i służyć jedynie zakładaniu nowych miast bądź zwiększaniu populacji już istniejących. Natomiast do wszelkich prac powołano nową jednostkę - pracowników (Workers), którzy kosztować będą tylko 1 punkcik.

Gracze wręcz domagali się rozszerzenia opcji dyplomatycznych, co wywarło wpływ na obrany przez Firaxis kierunek rozwoju. Dyplomacja przeszła gruntowne zmiany, a jedną z bardziej widocznych modyfikacji będzie zawieranie umów międzynarodowych. Wprawdzie stary i konwersacyjny interfejs pozostanie, lecz raczej w formie dla początkujących graczy. Zawansowani brykacze dostaną w swe łapki "tablicę negocjacji". Dzięki nim otrzymamy łatwy dostęp do szczegółowych negocjacji, podczas których będziemy mogli wszystko sprzedać, kupić lub wymienić! Co oznacza to enigmatyczne "wszystko"? Ano - pakiety, złoto, wszelkiego rodzaju dobra, technologie, miasta (sic!), jednostki, posiadane mapy świata, kontakty z innymi ludźmi. Coś jak wielki międzynarodowy bazar - wymienić można wszystko, np. w zamian za swoją mapę świata oraz technologię przetopu brązu żądasz oddziały Spearmentów i kontaktu z Indianami albo oferujesz Irokezom pokój, jednak tylko pod warunkiem, że co turę będą płacić 5 sztuk złota - żaden problem

(niech się tylko zgodzą...), wystarczy zaznaczyć odpowiednie opcje!

Jednak możliwość handlu to nie jedyna innowacja. Wszystkie układy zorganizowane będą po trosze na kształt stosu, np. zawarcie pokoju daje nam dostęp do innych, które później będziemy zawierać, dorzucając je do już zawartego paktu. Powiedzmy, że potrzebujesz przejść jednostkami poprzez terytorium innego państwa, jednak nie interesuje cię żadna inna współpraca - wystarczą dwie umowy i już - nie potrzeba traktatów o wzajemnej pomocy, jak to było w poprzednich częściach Civ. Jednak gdy historia przybliży losy obydwu narodów, stawiając na ich drodze wspólnego wroga, nie ma problemu, by do istniejącej puli dorzucić zapis o embargo przeciwko niemu.

W grze spore znaczenie będą mieć granice naszego państwa. Wyznaczać je będą linie poszczególnych miast - tradycyjny obszar 5 x 5 z obcymi rogami. Wejście obcej jednostki na nasze terytorium będzie pociągało za sobą odmienne reakcje - w zależności od aktualnych umów pomiędzy naszymi krajami. Jeśli nie zawarliśmy umowy o wolnym przejeździe, możemy zażądać odejścia z naszego terytorium - mogą usłuchać bądź zignorować żądanie. Jeśli zbyt blisko się do któregoś z miast, pozostaje jedynie ultimatum: albo się wycofają, albo rozpoczynamy wojnę. Na granice będzie miała również kultura, jednak nie podano, w jaki sposób będzie się to objawiać. :-)



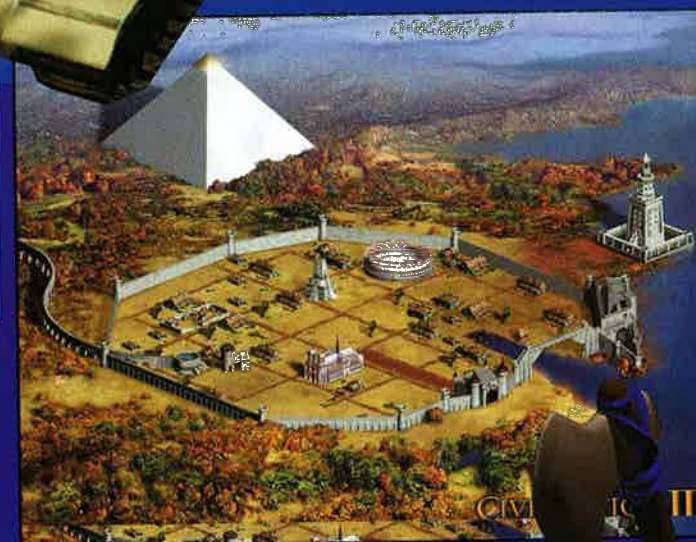
Nie poinformowano wprawdzie o liczbie dostępnych nacji, jednak Civ3 będzie miał wsparcie dla MOD-ów, jak i narodów definiowanych przez użytkowników.



Warto również wspomnieć o kominckiej "Go To" - powróciła w "znanej-i-lubianej" formie. Dowolną jednostkę można wysłać w określony punkt mapy (oczywiście dostępny dla niej). Liczona będzie najszybsza droga, liczba tur potrzebnych do jej przebycia, a w efekcie wybierana ścieżka, którą jednostka podąży.

Game play, czyli rozgrywka, nie obejmuje się bez zmian - pojawią się nowe drogi do zwycięstwa! Nie będzie już prostego wyboru, znanego z Civ I, walka czy budowa statku. Teraz pomiędzy nimi pojawi się cały wachlarz możliwości. Szkoda tylko, że znów nie podano, jakie będą te sposoby... choć któregoś byśmy nie wybrali, to i tak spotkamy się ze starymi znajomymi - doradcami. Jak mówią sami twórcy: "they are alive and well", choć facjata jednego z nich (dokładniej Science Advisora) jest jakby znana, zresztą przypatrz się sam! Czyżby samouielbienie? Może będzie też ukryty budynek - świątynia Sida Meiera? Lub będzie to jeden z cudów świata? :-)

Co do grafiki, to jest to jedna wielka niewiadoma. No, prawie. Nie opu-



blikowano jeszcze oficjalnych screenów z gry poza kilkoma, które pojawiły się w CGW. (A i na E3 puszczono zaledwie filmik... - red.) Widziałem ich skany i jestem zdania, że nie doświadczymy rewolucji. Widok nadal pozostaje izometryczny, czyli złożony z klocków. Jednak nowy engine minimalizuje niekorzystne efekty - mapy przypominają mi HoM&M3 w wersji izo (gdyby to obrazowo tłumaczyć :-), to samo z jednostkami poruszającymi się po świecie. Jeśli sami chcecie zobaczyć, udajcie się na <http://Apolyton.net/> bądź na oficjalną stronę Civilization 3 - www.firaxis.com/civ3/. Engine pomimo starań, aby działał na jak najwolniejszych maszynach, będzie zawierał wsparcie dla high-endowych technologii.

Małe wymagania sprzętowe byłyby

miłym prezentem, zwłaszcza że tryb multiplayer (będący ważną częścią gry) zapewni długui żywot nowej Cywilizacji. Grać będzie można przez Internet, LAN, a także PBEM (Play-By-E-Mail) czy HotSeat.

Więcej informacji nie podano, zwłaszcza tych dotyczących premiery :-). Wiadomo z kolei, iż był to jeden z tytułów, który pojawił się na E3 '2001 - wtedy po raz pierwszy został zaprezentowany ludziom z branży. Coż, może więc przyjdzie nam pograć w nią już na Boże Narodzenie? Sid jeden wie... □

Civilization III
Firaxis Games/Hasbro

Coś Nowego

ciele RPG wiedzą, czym jest seria Fallout. Otóż właśnie w tej serii wykorzystywany był system rozgrywek, ochrzczony przez fanów gatunku mianem jednego z najlepszych, jakie zastosowano w grze RPG na PC. To jednak nie wszystko - tuż po premierze 1 i 2 części Fallouta, producenci zaprosili graczy do dyskusji nad słabymi stronami systemu. Uwagi graczy zostały skrupulatnie spisane i na ich podstawie system S.P.E.C.I.A.L. został zmodyfikowany! Można więc powiedzieć, że Torn będzie jedną z pierwszych gier, w powstanie której gracze ingerowali w tak dużym stopniu. Premiera tej fantastycznej gry role-playing, która ma szansę zdetronizować Baldur's Gate 2, zapowiadana jest na koniec br.



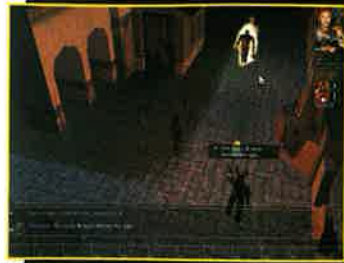
Neverwinter Nights

Jeśli wierzyć zapowiedziom, będzie to gra role-playing, która całkowicie zrewolucjonizuje gatunek cRPG. Oprócz rozbudowanego trybu single-player (ponad 100 godzin rozgrywki) Neverwinter Nights będzie się odznaczał niezwykle rozbudowanym trybem RPG, który ma pobić wszystko, co dotychczas było zrobione w temacie RPG on-line. Gra ma posiadać edytor światów, dzięki któremu można będzie wykreować swoje własne królestwo i zaprosić do gry innych graczy lub wykreować NPC-ów wg własnego uznania (można nadawać im konkretny wygląd, uzbrojenie, a nawet określać sprawność intelektu i rodzaj zachowania). Neverwin-



Coś Nowego

ten pokazuje pazyry nie tylko w Internecie - można będzie grać w sieci lokalnej! Na tę fantastyczną grę przyjdzie nam jednak poczekać do I kwartału 2002 roku.



• Darmowy dodatek do Heart of Winter

Firma CD Projekt pracuje właśnie nad lokalizacją darmowego dodatku do Heart of Winter pod nazwą Trials Of The Luremaster. Plik o wielkości ponad 70 MB będzie można ściągnąć ze strony WWW CD Projektu, oczywiście za darmo.



mo! Jest to istotna informacja dla polskich fanów gry, ponieważ angielska wersja Trials Of The Luremaster nie będzie działać z polskim Heart of Winter. Nowy dodatek zawiera 2 nowe, olbrzymie strefy do eksploracji, ponad 30 nowych magicznych przedmiotów, 5 nowych przeciwników (w tym część z serii Baldur's Gate) oraz poprawki znalezionych w Heart of Winter błędów. Polska wersja Trials Of The Luremaster będzie udostępniona graczom pod koniec sierpnia. Będzie ją można pobrać ze strony www.cdprojekt.com oraz icewind.cdprojekt.com.

• Świat Might & Magic z innej perspektywy.

Ścisłej - perspektywy z lotu... smoka! I to, uważaj, nie z grzbietu tych wspaniałych stworzeń (jak Dragonriders, na przykład), lecz... z oczu! Gracz, co stanowi pewne novum nie tylko w grach 3D, ale zdaje się w ogóle, wcieli się w smoka imieniem Kyle. Dragon Wars of Might & Magic, taki bowiem tytuł nadano temu ciekawemu produktowi, ma być grą akcji ukazaną w perspektywie trzeciej osoby, w której 16 poziomów składa się ma na kampanię single player, deathmatch i coop będą zaś reprezentować multiplayer. Co jeszcze wiemy? Nadto, że Kyle potrafi wykonać 20 manewrów i skończyć z każdego z 32 typów ataku, a całości spodziewać się możemy jeszcze tej zimy (po Nowym Roku jednak, obawiam się).

Król powrócił. Jest większy, bardziej wredny i głośniejszy. Ten tytuł stał się już pewnego rodzaju legendą. Co jakiś czas docierały do nas informacje, że gra powstaje. Jeden czy dwa screeny. Stwierdzenia, że termin publikacji jest nieznany. A potem znowu cisza. Wygląda jednak, że tym razem naprawdę coś ruszyło.

Ghost



Na naszym biurku wśród "najlepszych gier" zawsze zostawialiśmy puste miejsce w oczekiwaniu na pewną pozycję... Jak długo jeszcze będziemy czekać?

Ponoć TYM RAZEM naprawdę już niedługo ujrzemy Duke'a. No cóż, od czasu pierwszych przymiarek (i zapowiedzi) minęło już tyle lat, że spora część graczy może JUŻ nie pamiętać starego Księcia i nie wiedzieć, czym tak wabi nas Nowy Książę. O Duke Nukem 3D pisaliśmy parę miesięcy temu w Swince. Zatem skoncentruję się tylko na tym, co będzie - czyli Duke Nukem Forever. Lojalnie uprzedzam, że zapowiedź będzie bazowała na trailerze Duke'a (jak dobrze pójdzie, to wkrótce wrzucimy go na CD). Stąd przepraszamy za nędzną jakość obrazków zawartych w tym opisie.

Zapowiada się, że Duke Nukem Forever będzie krokiem milowym na rynku gier. Usprawiedliwia to jego długą nieobecność. Na wideo jest częściowo określona fabuła - zbiór kawałków programu, jakich wcześniej nigdzie nie widzieliśmy. Zdumiewające modele, animacja, realistyczna praca ust pod-

czas mówienia wspierana doskonałym głosem dubbingujących aktorów. Widać, że programiści z 3D Realms mieli dużo pieniędzy i doskonale wiedzieli, jak je wykorzystać. Pierwotnie (wiele księżyców temu) zamierzano stworzyć grę opartą na engine'ie Quake'a. Potem Quake'a II. Jednak w końcu zdecydowano się na silnik wykorzystany w grze Unreal. Został bardzo mocno zmodyfikowany, aby programiści mogli stworzyć niesamowite modele i olbrzymie otwarte lokacje. Pamiętam, że Duke Nukem 3D był piekielnie atrakcyjny i seksowny. Nowa wersja ma być jeszcze lepsza. Apokaliptyczna wizja, wielkie buciorry, gładkie cienie, wypasione giwery, cygara, egzotyczne tancerki, eksplodujące głowy, Las Vegas, ogniste bąble eksplozji, śmigłowce, ślizgaczki, bulwiarzy obcy, wieśniaki, bulwiarze obce wieśniaki, promień zmniejszający i snajperka. Ole! :) Nie jestem jeszcze pewien, czy jest to "ściśły wykaz" tego, co 3D Realms włączyło do tej gry, ale jestem przekonany, że to dobra recepta na sukces. W całym tego słowa znaczeniu. Seks i śmierć to ponadczasowe ludzkie obsesje. Książę wie, jak dobrze pogrywać z obiema. I robi to.

3D Realms utrzymuje, że spotkamy tu wiele uzbrojenia znanego z wcześniejszego Duke Nukema 3D, ale będą także nowe giwery, a oprócz tego wszystkie będą wyposażone w alternatywne tryby strzelania. Zespół programistów chciał, aby uzbrojenie dostarczało rozrywki, a dobrane parami z różnymi zwirowanymi pojazdami dodawało grze tzw. jaj. Znajdziemy w programie już wcześniej widziane powerupy, pakiety ze sterydami, plecak odrzutowy itd. Zatem wszystko, z czym wcześniej było dużo zabawy. Spośród pojazdów będziemy mieli do dyspozycji potężne wyścigowe motorówki, motocykle, skutery wodne, dżipy, poduszkowce oraz (co najzabawniejsze) część trasy naszej przygody pokonamy na grzbiecie osiołka.

Na pytanie o datę ukończenia gry 3D Realms zawsze udzielało odpowiedzi, którą w luźny sposób można przetłumaczyć jako: "jak będzie, to będzie". Teraz jednak jaskółki ćwierkają, że Duke Nukem Forever pojawi się na zimę. Mielimy tylko nadzieję, że mowa o zimie w tym roku. □

Duke Nukem Forever
3D Realms



WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

NOWY JORK. ZASZCZUTY GLINA
NIC DO STRACENIA.



PL
WERSJA POLSKA

CROSS A MAN WITH NOTHING TO LOSE DO NOT CROSS A MAN

MAX PAYNE™

współwydane przez:
PLAY-IT
www.play-it.pl

opracowane przez:
TAKE 2
GODGAMES

opracowane przez:
REMEDY
3D REALMS

przełożył:
WYŚWIATŁO
www.wyswiatlo.pl

patronat:
TENBIT.PL
GRUPA IT HOLDINGS

STRONA WWW:
<http://maxpayne.gry-online.pl>
GRY OnLine™
www.gry-online.pl

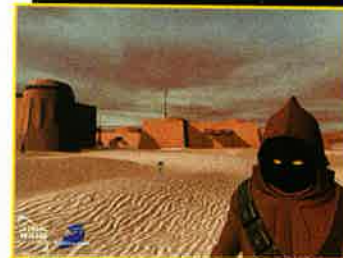
PRACA W PLAY-IT
- PR MANAGER
- MARKETING MANAGER
- BRAND MANAGER
- SPECJALISTA ds PRODUKCJI/LOGISTYKI
- Jeśli jesteś zainteresowany/a pracą u nas na tych lub innych stanowiskach, załącz nas:
<http://praca.playit.pl>

Coś Nowe



• Star Wars Galaxies - pierwsze fotki

MMORPG w świecie Star Wars, tworzony przez Verant i SOE (kojarzenia z EverQuest jak najbardziej poprawne) - czy można chcieć czegoś więcej?



• Salt Lake 2002

Czyli jedyna oficjalna gra igrzysk zimowych Salt Lake 2002 (premiera w styczniu 2002). I mała ciekawostka - w Polsce SL2002 narobiło szumu głównie dlatego, że jej twórcy, Attention To Detail, "zapomnieli się" o... Mistrzu Adamie! Nie ma jednak strachu - uświadomiwszy sobie ogrom błędów, ATD czym prędzej dokonało stosownych poprawek, można więc mieć nadzieję, że już wkrótce na screenach podobnych temu poniżej pojawi się nasz orzeł.



Comar Barbarian to nowa gra przeznaczona dla młodych graczy. Pracuje nad nią polski zespół DGU? Interactive (w numerze wywiad z chłopakami z "timu"). Program jest mieszanką przygody i akcji. Cechą charakterystyczną ma być zupełna jego nieliniowość, co da nam możliwość rozwiązywania problemów w dowolnej kolejności. Grę wyróżnia miła dla oka, ręcznie rysowana grafika i naprawdę przyzwoicie wykonana oprawa dźwiękowa.

Conan Doyle

Aoto, mniej więcej, jak będzie to wyglądać...

Dawno, dawno temu za morzami i lasami była sobie wyspa. Wyspa, jakich są tysiące na świecie. Zamieszkiwały ją dwa plemiona - Mrówderców i Mrówkodziadów. Dwa plemiona żyły



w spokoju, a od czasu do czasu urozmaicały sobie sielankę, prowadząc wojny. Ten wspaniały okres trwał wiele lat, jednak życie nie byłoby tym, czym jest, gdyby czegoś nie s... komplikowało. Mrówkodziady jak to mrówkodziady były silne, wielkie i (prawie) nieśmiertelne - żyły niemal 1000 lat! Mrówdercy zaś byli mali i słabi - aby pokonać Mrówkodziadów postanowili wezwać 12 naprawdę Złych Magów. Walka trwała wiele dni i ostatecznie Mrówkodziady zostały zamknięte w Wulkanicznej Wieży.

Mrówdercy zostali na wyspie jedynymi władcami. Niestety bez opamiętania zjadali roślinność, a wyspa nie była w stanie utrzymać takich żarłoków. Mrówdercy postanowili ją opuścić.

Minęło prawie 1000 lat... Wyspa znów się zazieleniła, a życie pojawiło się na niej ponownie. Zamieszkały tu plemiona Żółtwiaków i Ślimanczeros. Żyli obok siebie spokojnie, a spory rozwiązywały przy partyjce brydża. Powodem zamieszania była Xsięga Czarów - pozostałość po wojnie Magów z Mrówkodziadami. Znaleźli ją przyjaciele - Roch Żółtwiak i Mario Ślimanczeros. Wywiązała się między nimi bójka o zdobycz, którą przed czasem, fangą w nos Mario, wygrał Roch. Zapłakany Mario pobiegł do swojego starego Miętkiego Rafała. Miętki Rafał był wodzem Ślimanczeros i nie było z nim żartów. Przekonali się o tym wszyscy, którzy grali z nim w brydża. Zdenerwowany wódz postanowił zdobyć Xsięgę i ruszył ze swoją armią na Żółtwiaki.



Wojna trwała wiele dni i potrwabyby przynajmniej do następnej przerwy na podwieczorek, gdyby na wyspie nie pojawili się Mrówdercy. Żółtwiaki i Ślimanczeros zjednoczyli się przeciwko wspólnemu wrogowi. Jednak osłabieni długotrwałą walką i brakiem pączków musieli wycofać się w głąb wyspy. Na dodatek Xsięga Czarów zaginęła.

Według informacji dla nas dostępnych Comar Barbarian ukaże się już wkrótce. Nie mogę się doczekać, aby ujrzeć pełną wersję gry, tym bardziej że dobrych POLSKICH, od A do Z, gier dla dzieciaków nigdy za dużo. □

Comar Barbarian
DGU? Interactive

Coś Nowego

• Empire Earth

500000000 - pięćset miliardów. Dokładnie tyle lat obejmować ma Empire Earth, zbliżający się wielkimi krokami RTS Sierry, pozwalające graczom na podróż od początków rodzaju ludzkiego (oswojenie ognia) po kosmiczne wyprawy. Warto czekać.



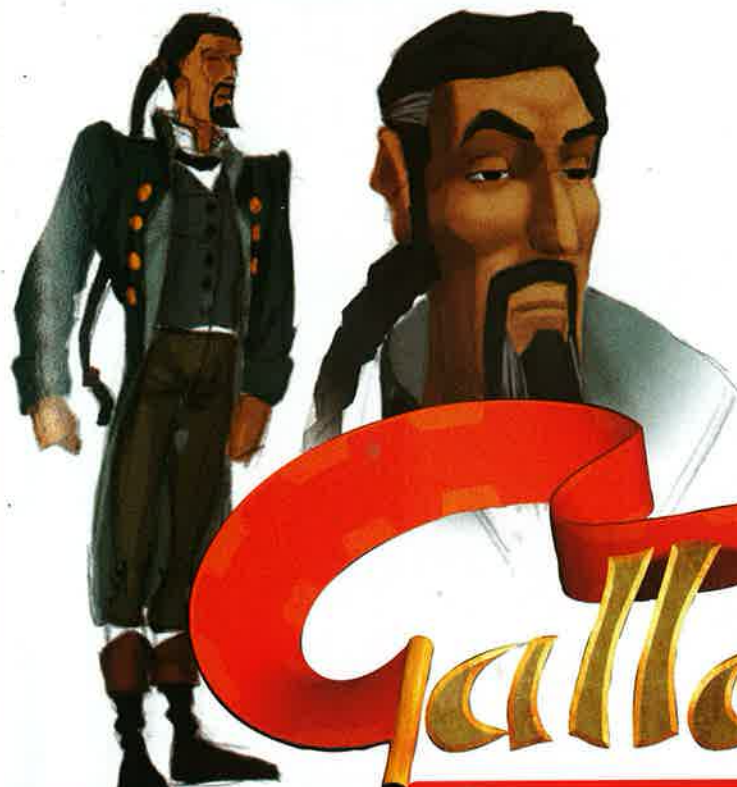
• Medal of Honor: Allied Assault

FPS-ów na engine'ie QIII nie brakuje, ten jednak twór 2015 - studia działającego pod egidą EA, zapowiada się że wszech miar wyjątkowo... Wyobraźcie sobie tylko, że dane wam jest wziąć udział w lądowaniu w Normandii, tak jak to widział Spielberg w "Szeregowcu Ryanie". Naprawdę - komputerowa wojna nigdy dotąd (z wyjątkiem może Flashpointa) nie była tak przeobrażająca...



• Crouching Tiger, Hidden Dragon - wiosna 2002

Pierwsza z gier bazujących na ubiegłorocznym kinowym hicie, "Przebijającym Tygrysie, Ukrytym Smoku", który po dziś dzień rozpala wyobraźnię Czarnego Lwano (co przejawia się w ten sposób, że swój monitor ochrzcił mianem Zielonego Przeznaczenia i rozmawia z nim, pisząc teksty), pojawi się na ekranach monitorów za sprawą Ubisoftu już wiosną 2002.



Lubisz gry akcji? Lubisz piratów? Lubisz Tomb Raidera? Chciałbyś zobaczyć to wszystko jednocześnie? Jeśli za każdym razem odpowiedziałeś tak, czytaj dalej.

Ugly Joe

Po blisko pięciu latach trwania kolejnych epizodów Tomb Raidera jego twórcy mieli zapewne już serdecznie dość Lary i mocno zużytego engine'u TR. Chcieli też zapewne pokazać i sobie, i światu, że są rasowymi programistami, a nie wołami w kieracie. W efekcie czego stworzyli grę Galleon, o której sami mówią, że włożyli do niej to wszystko, czego nie było w TR. Ba, ktoś (z autorów) przyznał nawet szczerze, że TR należałoby potraktować jako DEMO - pokaz tego, co potrafili naprawdę stworzyć... i faktycznie. Powstaje bowiem gra świeża, doskonale wyglądająca, zawierająca dużo szalonej akcji i jeszcze bardziej szalonego humoru, z dopracowanym sterowaniem i fabułą. Do tego jest niezbyt wymagająca pod względem sprzętowym: P266 + 32 MB + jakikolwiek akcelerator powinny wystarczyć, by zagrać! Jednak autorzy polecają P2-450, 64 MB + 16 MB karta. No, to też nie tak tragicznie. (Ktokolwiek ma inne zdanie, to niech zobaczy sugerowane wymagania sprzętowe, np. Maxa Payne'a.)

Przed wszystkim to, co rzuca się w oczy przy oglądaniu demek (niestety póki co są to demo tylko do wglądu redakcyjnego, bez prawa publikacji, oraz filmiki), to doskonała animacja i wygląd postaci. Potrafią (oprócz poruszania się z gracją) naprawdę wiele - pływać pod wodą i na jej powierzchni (wrażenia naprawdę niesamowite), skakać, wspinać się, czołgać... a także doskonale walczyć na miecze i walić w głowę wroga z gracją Bruce'a Lee. Co więcej, istnieje możliwość wykonywania kilku czynności naraz - np. możesz jednocześnie walczyć, cofając się ostrożnie, lub podnieść przedmiot w pełnym biegu i użyć go zaraz potem. Przy tym system sterowania jest tak pomyślany, że nie powinien sprawić większego problemu niż sterowanie Larą. Podobnie będzie z zagadkami - Ich zadaniem nie jest frustrować gracza (jednak autorzy zastrzegają sobie prawo do kilku "haczyków" -), tak by spędzał dni i noce na próbach jej rozgryzienia. W końcu ma to być gra akcji, delikatnie zaprawiona przygodówką... Przy tym należy się spodziewać wielu odmian "akcji-zagadek" - ukryte przejścia, otwierane za pomocą wydedukowanych kombinacji przycisków, a te należy ustawić w określonym czasie, by aktywizować mechanizmy itd.

O czym jest gra? Ot, pływamy sobie galeonem od wyspy do wyspy,



Każda z nich to inny level gry o odmiennej grafice, rodzajach napotkanych postaci itp. i staramy się przebrnąć przez niespodzianki przygotowane przez programistów. W teorii chodzi o odnalezienie (w określonym czasie!) starożytnego artefaktu. W praktyce - raczej o radosne tożnienie :). Ale czy to ważne? Gra wygląda ładnie, oferuje spore możliwości - towarzyszą ci (jesteś Rhama, kapitan Rhama) dwie fajne panienki i małpa zwana Calverley. Będziesz mógł popływać po morzach, potrafić z pięchy i nieźle się bawić. Niestety nie wiadomo dokładnie, KIEDY to się stanie - no, ale "słyszysz się", że ponoć na święta. Realnie jednak patrząc - raczej wiosną 2002. A autorzy pomrukują już o sequele...

Galleon
Interplay

Jekyll & Hyde

Niewiele jest pisarzy, którzy mieli tyle równie świetnych pomysłów jak Robert Louis Stevenson. Wystarczy przypomnieć: "Wyspa Skarbów", "St. Ives", "Porwany za młodu", "Katriona" czy "Diabelska Butelka" ("The Bottle Imp"). Ponieważ ta ostatnia to sporych rozmiarów nowela, ale mniej znana, pozwolę sobie przypomnieć jej treść. Diabeł zamknął w pewnej butelce chochlika, który miał spełniać wszystkie życzenia właściciela przedmiotu, ten jednak płacił za to duszą - jeżeli butelka w momencie jego śmierci zostanie w jego rękach. Można ją było sprzedać... ale tylko ze stratą. To oczywiście tworzyło swoisty lej - ktoś w końcu musiał wpaść, nie mogąc sprzedać butelki taniej, niż ją kupił. Nie udawały się próby pozbycia butelki innymi metodami - nawet wrzucona do wulkanu wracała do właściciela...

Dlaczego wspominam dziewiętnastowiecznego pisarza? Bo jeden z jego pomysłów uniemożliwił jego osobę, stając się podstawą scenariuszy wielu filmów, a ostatnio nawet gry komputerowej. Mówię oczywiście o powieści "Dr Jekyll i pan Hyde". (Ciekawe, kiedy producenci gier komputerowych sięgną po hybrydy dzieł literackich, tworząc gry w rodzaju "Sherlock Holmes i Trzej Muszkieterowie spotykają Frankenstein'a i wszyscy potem wymiotują..."

El General Magnifico

Ale wróćmy do Jekylla & Hyde'a. Jest to - przypominam tym, których znajomość literatury jest doskonała inaczej - historia o dwoistości natury ludzkiej. Młody, przystojny, majątny i zdolny lekarz, doktor Jekyll, odkrył w

wyrazistą postać Jekylla-Hyde'a. Ale Chaney był mistrzem charakterystyki, który uczył się jeszcze u starych charakterystów teatralnych. Tak nośny temat nie mógł się oczywiście ostać przedsiębiorczości chłopaków z Cryo i oto mamy bardzo ładną grę typu action-adventure.

Gra wciela cię w bohatera, który jest szanowanym lekarzem psychiatrii, wdowcem i ojcem pięcioletniej córeczki. Poznajemy go w dość dramatycznym momencie - w kierowanym przez niego domu dla psychicznie chorych wybuchł bunt pacjentów. Poprzedniego dnia szalała burza, która uszkodziła część instalacji elektrycznej i łączność, a niedawno skierowany przez jakiegoś tajemniczego opiekuna na kurację niejaki Burnwell wlał do zjadanej przez pacjentów zupy specyfik, po którym nieszczęśnikom zupełnie odbiło. Sam Burnwell porwał córeczkę dr. Jekylla i uciekł, kryjąc się gdzieś w zakamarkach domu. Doktor Jekyll wkracza do akcji!

Gra ma dość dziwną grafikę - nieco kanciastą, ale nie pozbawioną uroku. Wszystko jest utrzymane w barwach sepii, mętnej zieleni, a oświetlenie tylko niektórych fragmentów sceny zwiększa jeszcze nastrój grozy. Przeciwnikami Jekylla są początkowo tylko nadmiernie stymulowani pacjenci, których można ogłuszyć łaską. Jeżeli ktoś nie lubi działań brutalnych, to może się posłużyć oczywiście butelką z eterem, ale to jest cenna broń, ponieważ można nią załatwić nieprzyjaciela nieosiągalnego w inny sposób, więc z tym eterem lepiej uważajmy - szkoda go tracić na byle lescza.

trakcie badań nad fizjologią człowieka niezwykłą substancję, po zażyciu której przemieniał się w odrażającego fizycznie i moralnie wrednego typa - pana Hyde'a. Początkowo Jekyll zażywa miksturę wyłącznie w celach naukowych, potem jednak bycie Hyde'em coraz bardziej mu się podoba, aż wreszcie Ciemna Strona Mocy bierze górę. Jekyll przestaje panować nad przemianami - zasypiając jako szlachetny doktor, budzi się pewnego ranka jako odrażający Hyde. W końcu - co jest chyba nieuniknione, pada ofiarą rozjuszonego tłumu ścigającego mordercę - bo Hyde popełniając z coraz większą lubością rozmaite przestępstwa, kończy oczywiście morderstwem.

Opowieść o dwoistości natury ludzkiej jest bardzo ciekawa... a jej dość ponure zakończenie nie napawa optymizmem. Z wielką lubością brała ją na warsztat brać hollywoodzka, prezentując nam kilka wariantów tematu. Zaczął oczywiście Lon Chaney, stwarzając chyba najbardziej

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY
DALSZY CIĄG KULTOWYCH GIER MYST™ i RIVEN™

MYST III EXILE

PL
WERSJA POLSKA

współwydane przez:   opracowane przez:  sprzedawca wysyłkowy:  polronal:  strona rekomendowana:  

nich przeciągać na rękach, nie wypuszczając z palców nieodłącznej laski. (Czymże jest angielski sierżant bez trzcinki lub wiktoriański dżentelmen bez swej laseczki?). Laska jest zresztą doskonałą bronią, jej metalowa główka potrafi ukołować najdziśszego draba. A jak to za mało, to zawsze (no, nie tak zawsze, ale mniejsza o szczegóły) przeobrazić się w pana Hyde'a, który (tak na oko) jest w stanie wyrwać rękę i nogę nawet dwóm dress-(sz)panom z Pruszkowa naraz.

Burnwell porwya córeczkę doktora (wraz z jej guwernantką) gdzieś w głąb domu i Jekyll nie ma wyboru, tylko musi przeć przez hordy rozjuszonych pacjentów (nie masz ich co prawda zbyt wielu), zajądło goniąc porywacza. Po drodze zaczynają mu się składać w całość elementy pewnej famigłówki. Nie zdradzę jakiej, bo jest tu parę dobrych pomysłów i szkoda tak je od razu odsłaniać.

Trzeba przyznać, że gra zostawia nam spory wybór w kwestii rozwiązywania sytuacji. W każdym nowym pomieszczeniu masz pełną swobodę co do sposobu rozprawienia się z zasiedlającymi je niemilcami. Możesz wybrać bój spotkaniowy, możesz też (co usilnie doradzamy, bo zwiększa szanse na przeżycie) podkraść się z tyłu do bezmyślnie błądzącego po pomieszczeniu szaleńca i potraktować go z tyłu laską. Wiecie... kiedy zobaczyłem, jak sprawnie, szlachetnie przecięł dr Jekyll, włada ozdobnym przedmiotem, ujrzałem angielskich dżentelmenów w zupełnie nowym świetle. Ich zręczność w łożeniu po rozmaitych wertepach stawia w nowym obliczu system wychowania w angielskich Public Schools. W ogóle najwyższy czas poruszyć pewien problem, który mnie nurtuje jeszcze od czasu gry "Red Guard". Wiecie, podobno - o czym wszyscy wiedzą - członkowie indiańskiego plemienia Navaho są genetycznie pozbawieni lęku przestrzeni i po rozmaitych rusztowaniach na wysokości pięciuset stóp poruszają się bez problemów. Wiąże się to chyba w jakiś sposób z ich ojczyzną, gdzie pełno pionowych skalnych iglic. Jak się mieszka na szczycie takiej iglicy, a sympatia na drugiej, sąsiedniej, to nie ma lekko, trzeba się pozbyć lęku przed wysokością. Nie będę więc podważał powszechnie uznanych prawd. Nie bardzo jednak rozumiem, czemu to samo dotyczy postaci z gier komputerowych. Pozwólcie, że zilustruję rzecz przykładem. Kładka na wysokości pięćdziesięciu metrów nad dnem przepaści. Dna zresztą nie widać, buchają z niego jakieś opary i wystają jakieś ostre kamienne iglice. Wszystko to ilustrują dobiegające z dna przepaści podejrzanego pojękiwania. Każemy bohaterowi przejść po tej kładce. I co? Zamiast odwrócić się w naszą stronę i pokazać nam, jakiego (o! takiego!), nasz bohater rusza, idiota, jak po promenadzie. Och, jakże bym chciał zobaczyć grę, w której animowany przeze mnie bohater ma takiego samego pietra jak ja (bym miał, gdybym musiał przejść, tam gdzie jemu każe). Chciałoby się choć raz zobaczyć, jak bohater, któremu na wysokości czterdziestego piętra każemy przejść po wąskiej kładce, odwraca się, pokazuje nam, jakiego (o, takiego!), i opada, po czym pokonuje ją na czworakach. Byłby to re-

alizm posunięty może do przesady, ale jakie zabawne efekty można by wtedy osiągnąć!

Gra ma bardzo dobrą oprawę muzyczną - wszystko ilustruje muzyka katarska, która zaskakująco dobrze pasuje do epoki. Oczywiście oprócz pojękiwań i postękiwań pacjentów. Oszołomieni jakimś narkotykiem wydają dziwaczne odgłosy, które nieco irytują.

Nie to jednak jest największą wadą gry. Jedna rzecz, w moich oczach starego kloniarza, kompletnie ją deprecjonuje. Pozornie można zapisać ją w dowolnym momencie, ale odczytać jej w dowolnym (tym zapisanym) momencie nie można. Jest to draństwo tego rodzaju, że byłbym w pysk, gdybym spotkał tego, co to wymyślił. Wiem, skąd się to wzięło: z tego, że grę opracowano na kilka platform, ale guzik mnie to, za przeproszeniem, obchodzi. Nie lubię, kiedy mnie zmuszają do tego, bym z piętnaście razy uśiłował przejść kolejny etap. Było to ogromnie irytujące w AID IV, ale tam to jakoś ścierpiałem (kontynuacja serii z tradycją), tu jednak oświadczam stanowczo, że zaczynam mieć tego dość. W dodatku - może to tylko moje spekulacje, a może nie - mam wrażenie, że twórcy gry osiągnęli przez to skutek przeciwny do zamierzonego. Gdy po raz piętnasty czy szesnasty muszę pokonywać ten sam odcinek gry od początku, diabli mnie biorą i ciskam grę precz. Znaczy, ja nie mogłem, ale wy możecie.

Dość oryginalny jest system sterowania grą - możecie zapomnieć o tym, że istnieje coś takiego jak mysz. Całe sterowanie i interfejs biorą się z klawiatury - co również wskazuje na "grzech pierworodny", jaki popełniono przy planowaniu gry, starając się tak wszystko urządzić, by docelowo gra dała się uruchomić na kilku platformach.

W sumie gra, zajmująca przecież, o nie-banalnej intrydze, ciekawej grafice, bardzo ładnej oprawie muzycznej, ale... Tym bardziej, że jej tytuł ma się jednak nijak do tego, co wymyślił Stevenson. Wiecie, kiedyś ktoś może zrobił jakiś znakomity FPP o nazwie Hamlet, w którym duński książę rozwali wszystkich seriami z dwóch minigunów naraz, a zamiast "to be or not to be", będzie mówił "you mother[tatada-dadada]ers!!! eat this, bastards!!!!". OK, to może być naprawdę dobra gra. Ale nie dla kogoś, kto jednak czytał Szekspira. Ten ktoś oczekuje od Hamleta czegoś innego... □

JUŻ W SPRZEDAŻY!

TOTALLY Unreal



NIESAMOWITA KOMPILACJA ZAWIERA:



- ORYGINALNĄ GRĘ UNREAL
- UNREAL TOURNAMENT
- UNREAL MISSION PACK
- 2 DODATKOWE TRYBY GRY (DLA UNREAL TOURNAMENT)
- 50 NOWYCH MISJI

dystribucja:



wydane przez:



opracowane przez:



patronat:



PRACA W PLAY-IT

PR MANAGER
MARKETING MANAGER
BRAND MANAGER
SPECJALISTA ds PRODUKCJI/LOGISTYKI
Jeśli jesteś zainteresowany pracą u nas, na tych lub innych stanowiskach, załącz nam <http://praca.play-it.pl>

Alien Nations 2

Nie ostryłem jeszcze po intensywnym grzeczowaniu w Settlers IV, gdy przyszła mi się udać na beta testy gry Alien Nations 2. Co ma pieronik do wiatraków, czyli co ma wspólnego Alien Nations 2 z Osadnikami? Bardzo wiele, ponieważ właśnie z hitem Blue Byte skojarzyło mi się Alien Nations 2 podczas kilku godzin intensywnego grania.

Eid

Jak widać po cyferce, jest to sequel gry pod tym samym tytułem (być może pamiętacie zeszlorać recenzję na naszych łamach), której, szczerze mówiąc, nie miałem okazji poznać, a czego dziś z perspektywy czasu żałuję, ponieważ Alien Nations 2 wywarło na mnie bardzo korzystne wrażenie. Autorzy proponują nam do wyboru którąś spośród trzech ras, a mianowicie Amazonki, Pimmoni oraz Sajiki. Pierwszej rasy nie muszę przedstawiać choćby z tego względu, że mieliśmy z nimi do czynienia w Osadnikach. Pimmoni to taka trochę fantastyczna rasa niebieskich dziwadł ze zdolnościami magicznymi. Wyglądają całkiem



sympatycznie i takie właśnie są. Co innego insektopodobne Sajiki. Mam awersję do wszelkiej maści karaluchów, prusaków, żuczków i tym podobnych obrzydliwost, nie zatem dziwnego, że wzbudziły moją odrazę. Wybór nacji ma oczywiście dość istotny wpływ na rozgrywkę, a raczej determinuje, jaką drogę prowadzącą do zwycięstwa wybierzemy. Tak się bowiem składa, że gracz może wybrać sposób typowy dla większości erteesów, czyli "palić, gwałcić, podbijać", lub zdecydować się na drogę pokojową. Dobre stosunki z sąsiadami i spokojna rozbudowa państwa dają przecież w końcu takie same wyniki co agresywna ekspansja.

Rasy

Pimmoni - nacja naukowców stale pracujących nad nowalijkami. Są to przemile, łagodnie usposobione stworzenia lubujące się w picie soku z muchomorów. Pimmoni swe siedziby zakładają z reguły w dolinach, gdzie mogą w spokoju uprawiać swoje grzybki na ukochane soczki. Rasa ta wierzy w wielu bogów. W zasadzie każdy szczerp ma własnego boga. Bogiem Stjusa jest Hamm, patrolujący żywności. Natomiast Magnats oddają cześć Gats, a Murlochs wierzą w Drunk.

Sajiki - rasa niezbyt sympatycznych insektów. Jako miejsca pod swe siedziska wybierają pustynie, porośnięte kaktusami, z których Sajiki przyrządzają napój kaktusowy. Ciężko mówić o wierzeniach tych insektów. W końcu są tylko przerośniętymi mrówkami.

Amazonki - kochają Matkę Ziemię. Oddają jej hołd i chronią. Podobnie jak Pimmoni, swe osiedla budują w górskich dolinach. Dobrze, jeśli dolina jest porośnięta drzewami, bo właśnie wśród drzew Amazonki czują się najlepiej. W lesie mogą sobie spokojnie zbierać jagódki. Oprócz Matki Ziemi, Amazonki oddają cześć jej mężowi Janitowi, który chroni Amazonki przed napastnikami.

W zasadzie w rozgrywkę Alien Nations 2 nie jest z pewnością grą przełomową, choć mimo to znakomita. Programiści JoWood z innych gier pokroju Settlers wyciągnęli wszystko co najlepsze, ale na żadną oryginalność się nie wysiliłi. Może to i lepiej? Dzięki temu gracz



Menu zostały przygotowane równie ładnie jak sama gra

nie traci czasu na poznawanie zasad rozgrywki, a gra i tak ma kapitalną grywalność. Myślę, że obok Settlers najłatwiej jest porównać Alien Nations 2 do Cultures. JoWood zastosowało bardzo podobne rozwiązania jak w obu wymienionych tytułach i stworzyło hybrydę klasycznej "god game" i erteesa. Dużą wagę przywiązano do naszych podopiecznych. Nasi

Czy ta Amazonka nie wygląda opętycznie?



podwładni różnią się charakterami oraz celami w życiu. Tak jak chociażby w Tropico czy Cultures, rodzą się, dorastają, zaczynają pracować, aż w końcu znajdują sobie partnera. Takie rozwiązania dziwiły jeszcze jakieś półtora roku temu, a teraz stają się - jak widać - standardem. Podobnie ma się rzecz ze zmianą pór dobowych. Nasze mróweczki robią sobie przerwę na lunch koło południa, natomiast wraz z zachodem słońca grzecznie udają się na spoczynek w swoich domkach. Owe domki odgrywają ważną rolę w życiu społeczności, ale o tym szerzej napiszemy w recenzji Alien Nations 2, to nie czas i miejsce na tak szczegółowe opisy. Kiedy twoi podopieczni osiągną wiek dojrzały, przychodzi czas na posłanie ich do terminu, aby zdobyli jakieś umiejętności. Profesji jest w sumie około 75 i są to na przykład drwale, policjanci, myśliwi, rybacy, budowniczcy etc. Do wyboru, do koloru. Rozważny wybór profesji jest istotny, gdyż może się zdarzyć, iż



nagle pozostaniesz bez drwali, a zamiast tego będziesz miał pokazne stadko policjantów. Wówczas ustanie z braku drewna budowa nowych domów, co jest w pełni chyba zrozumiałe i tym bardziej niedopuszczalne.

Podobnie jak w większości konkurencyjnych gier, duży nacisk programiści położyli na rozwój technologiczny ras. Tradycyjnie jest to proces długotrwały i kosztowny, lecz w rezultacie opłaca się włożyć w rozwój technologiczny maksimum wysiłku. Chyba żałęzy ci na dostatnim i bezpiecznym życiu podopiecznych? Często brakuje surowców potrzebnych do dalszej progresji, co wówczas uczynić? Najlepszym rozwiązaniem jest handel z inną nacją, chociaż jest to sposób dość kosztowny. Zarówno handlarzy, jak i szlaki kupieckie należy ochraniać, a to oznacza uszczerbek dla kasy państwa. W handlu pomocne mogą być dobre stosunki dyplomatyczne. Nie można zaniedbywać tego elementu gry, gdyż może się nagle zdarzyć, że przystąpisz do wojny ze swoim najlepszym partnerem handlowym i wtedy niel z surowców produkowanych przez przeciwnika.

Muszę również wspomnieć o budowlach, jakie można wznosić w naszym państwie, a raczej o roli, jaką one odgrywają w życiu społecznym. Po kilkunastu minutach gry z pewnością się zorientujesz, że coś jest nie tak z twoimi podwładnymi. Są wyraźnie niezadowolone. Lekarstwem na tę dolegliwość jest wybudowanie Tawerny, która wprowadzi na krótko, ale jednak poprawi ich morale. Kłopot w tym, iż spędzają oni teraz zbyt wiele czasu w Tawernie. Zawsze to jednak lepsze niż mieszkanie z niskim morale. Minorowy

nastrój szybko prowadzi do wzrostu przestępczości w państwie i nawet twoim policjantom będzie ciężko poradzić sobie ze złoczyńcami grasującymi po mieście. Proszę, nie przepraszaj, kto-ropę na Brunwolda?

Jak sami zatem widzicie, na brak atrakcji w Alien Nations 2 nie można narzekać, a mimo to mam pewne dość istotne zastrzeżenie do rozgrywki. Otóż, bardzo wolno gra się rozwija.

Naprawdę potrzeba dużo czasu, aby coś zaczęło się dziać, aby działa się coś, co przykuje gracza do monitora. Z początku można zasnąć, ale gdy już się gra rozkręci...

Fani Osadników z pewnością zgodzą się ze mną, iż Settlers IV imponuje grafiką i wiecie, co wam teraz powiem? Oprawa graficzna Alien Nations 2 przewyższa to, co widzieliśmy w Osadnikach. Gra wygląda mniej więcej równie perfekcyjnie jak chociażby ostatni kinowy hit "Shrek". Grafika jest bajecznie kolorowa, komiksowa i piekielnie szczegółowa, bardziej pasuje do filmu animowanego niż do gry. Nieprawdopodobnie się zdziwiłem, gdy po kliknięciu opcji zbliżenia oczom moim



Czy ta dołatość o szczytów nie robi kolosalnego wrażenia?



ukazał się powiększony obraz pozbawiony jakichkolwiek pikseli! Z reguły w trakcie zbliżeń okazuje się, że gra wygląda tylko ładnie w odpowiednim oddaleniu, a tymczasem świat Alien Nations 2 jest chyba jeszcze ładniejszy w "zoo-mie". Na zbliżeniach idealnie widać perfekcyjnie wykonane detale domków, drzew (spójrzcie na jabłka rosnące na jabłoni!), nie wspominając o postaciach. Na nich naprawdę można

zawiesić oko. Amazonki imponują różnorodnością i przepychem ubrań, a Pimmoni śmieją się ciuchami, których nie ujrzyście nawet na najbardziej ekstrawaganckich pokazach mody. Oczywiście czymże byłby świat Alien Nations 2 bez zwierząt? Byłby pusty, ale na szczęście fauny w grze nie zabrakło. Wokół miast pałają się wilki, zające etc. Zwierzęta, podobnie jak i podwładni gracza, są bardzo ładnie animowane. Jak dla mnie: "Gierkowy Oscar" dla grafików Alien Nations 2!

Ufff... jakoś mi się jednak udało dobić do końca tego artykułu, choć z początku nie bardzo wiedziałem, co mam napisać o tej grze, tym bardziej że grałem w nią raptem kilka godzin. Kiedy mnie tak naprawdę wciągnęła, to już niestety musiałem kończyć. Przez ten krótki czas zdażyłem sobie jednak wyrobić zdanie, iż w Alien Nations 2 muszą zagrać wszyscy fani Settlers, Cultures czy Tropico. Wprawdzie nie jest oryginalna, lecz kumuluje w sobie wszystko co najlepsze w wymienionych przeze mnie tytułach. A wszystko to w precudownej oprawie graficznej, która łączy swym pięknem. Już nie mogę się doczekać dnia, kiedy w redakcji pojawi się pełna wersja Alien Nations 2, aczkolwiek nie wiem, czy porwę się na napisanie recenzji. Przecież napisałem dość wyczerpujące sprawozdanie z beta testów :).

Alien Nations 2

JoWood

GameWalker

Skala ocen

1 - po prostu dno + metr mułu; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 [...i przyjdź jutro z rodzicami!]. W ogóle w to się nie da grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!

2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba, wad niweluje jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik: 2. Granie w to jest karą...

3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanaficy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3.

4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co?

Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...

5 - przeciętna gra, nie wyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.

6 - niezła gra, choć do czołówek sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.

7 - dobra gra, choć nadal nie pozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyszła od liczby

istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.

8 - bardzo dobra gra; dużo zalet, niewiele istotnych wad; ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyszła od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.

9 - doskonała gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad; jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Gra i muzyka stanowią powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.

10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre)

Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera. Rubryka ta powstała po to, by:

1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA.

2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce (info).

3) ale najważniejszym powodem jest fakt, że teraz - dzięki Gamewalkerowi - możecie poznać nie tylko opinię recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło - sprawdźcie sami.

3D Perfect Pool

- Gatunek: symulacja
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P 200, 32 MB RAM, Win 9x
- Graliśmy na: C466, 256 MB RAM, TNT 32 MB
- ...i: bardzo dobrze



Uwagi:
Ugly Joe: Bilard jak bilard. Nic nowego.
McDrive: I nic perfekcyjnego, ale może choć nazwa kogoś przyciągnie...
Yasiu: Że niby jak? Jakaś dyskretna aluzja?
Czarny Iwan: Dobrze zrobiona, bardzo grywalna.
Gem.ini: Pool, pool... Sądawka-sim?
Beerman: Chyba tak, Gem.ini-san.
Eld: Beerman, a myślałeś o simie browaru?

Alone in the Dark IV

- Gatunek: przygodówka/zręcznościówka/survival horror
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, karta graficzna 3D z 8 MB pamięci
- Graliśmy na: C466, 256 MB RAM, TNT 32 MB
- ...i: no, całkiem przyzwoicie



Uwagi:
Ugly Joe: Szczerze mówiąc, oczekiwałem więcej.
Smuggler: Niezła gra... akcji.
McDrive: Akcji. A kiedyś był to przecież horror pierwszoklasowy! Oj, porobiło się, porobiło...
Yasiu: Ale jest jeden plus - za rok nie będę musiał pisać kolejnej zapowiedzi.
Czarny Iwan: To się zgadza, będziesz w wojsku.
Eld: A my zrobimy zakładową wycieczkę na przysięgę. Oczywiście alkohol surowo wzbroniony!
Gem.ini: ...i przywieziemy ci książki Lovcrafta.
Beerman: I twoją ulubioną przysłówkę.
0132: Eeee... chyba nie pozwól Yasiowi trzymać w wojsku Iwana. Nawet jako przysłówkę.

Artur's Knight 2

- Gatunek: przygodówka
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, CD X 8, akcelerator 8 MB
- Graliśmy na: C400, 256 MB RAM, TNT 32 MB
- ...i: uwag krytycznych brak



Uwagi:
Czarny Iwan: Nudą wieje.
Ugly Joe: Bardzo ekonomiczne podejście do tematu - nie trzeba renderować nowych lokacji...
McDrive: Na szczęście równie ekonomicznie mogą od tego podejść gracze - nie trzeba od nowa grać...
Yasiu: Czyli dyskretny sposób na zadowolenie wszystkich.
Gem.ini: ...uwagę zwraca szczególnie dyskretny spoiler nadający Focusowi wyraźnie sportowy charakter...
Beerman: Ty się na grze 'sfocusuj', kurka zielona twoja ten tego...
Eld: A ty - na mustre, bo jak ci kapral przy...

Echelon

- Gatunek: symulator lotu
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: PII 266, 64 MB RAM, Win 9x/ME/2000
- Graliśmy na: PIII 500, 256 MB RAM, GeForce2 DDR
- ...i: dopóki nie zrobi się Hek - znośnie



Uwagi:
Smuggler: Wygląda ładnie.
Czarny Iwan: To tak jak z niektórymi kobietami, ale zagrać się nie da.
Eld: Eeee... z niektórymi blond kobietami też można zagrać, choćby w Piotrusia. Bo remik jest już zbyt skomplikowany.
McDrive: Ale sądząc z niezbyt wyszukanego języka imć Gem.iniego, poza wyglądem zbyt wiele dobrego tu nie ma...
Yasiu: Co racja, to racja, ale ja to wiedziałem już wcześniej.
Gem.ini: Prorok jakiś czy co? ;P
0132: I leczy kaca do środy.

Fallout PL

- Gatunek: postnuklearna gra taktyczna
- Ocena: (lokalizacja) 9+ oraz znak jakości
- Wymagania minimalne: PII 233 MHz, 64 MB RAM, Win 95/98/ME
- Graliśmy na: C450, 192 MB RAM, Riva TNT
- ...i: nieźle, nieźle



Uwagi:
Mac Abra: Ale prezentów w środku - ho, ho!
McDrive: A i sama gra - ho, ho!
Yasiu: Szkoda, że nie chce mi się grać jeszcze raz.
Św. Mikołaj: Ktoś mnie tu przedrzeźnia!
Eld: Wracaj do roboty Miki, bo niedługo do gier będą dotaczać kluczyki do Porszaka...
Czarny Iwan: Suuuper!
Beerman: Ty się nie ciesz, trzeba test trzeźwości najpierw zdać.
0132: I między innymi dlatego prawie żaden z nas nie ma samochodu. ;)

Freedom: First Resistance

- Gatunek: TPP
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: P 233, 32 MB RAM, 4xCD, WIN 95/98
- Graliśmy na: C 433, 256 MB RAM, Riva 2
- ...i: nie za szybko, nie...



Uwagi:
Mac Abra: Zawsze uważałem panią AMC za grafomankę - a gra dostosowała się poziomem do jej książek.
McDrive: Czyli łopatologicznie rzecz ujmując, można robić dużo ciekawsze rzeczy...
Yasiu: Na przykład grilla - dzisiaj wieczorem, chłopaki! ;P
Gem.ini: Cypress Hill Party Part II! Woohoo! ;)) ...Anne? Ta grafomanka?
Eld: No chyba nie nirmomanka?
Beerman: No chyba nie jej babcia?

Giants PL

- Gatunek: TPP z ambicjami
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: PII 266, 64 MB RAM, CD-ROM x8, DirectX7.0, akcelerator z 8 MB RAM
- Graliśmy na: PII 400, 256 MB RAM, TNT2 32 MB
- ...i: oj, bardzo, bardzo słabo...



Uwagi:
Ugly Joe: Jak dla mnie, spolszczenie w porządku.
McDrive: Gierka również, a przy tej cenie - hm, smakowity kąsek!
Yasiu: Szczególnie że syreny w końcu wyglądają jak syreny.
Czarny Iwan: Brak jednak Syreny 104, a to już grunda.
Eld: Fakt, może nie była to rakieta, ale przynajmniej silnik chodził jak w bolidzie Formuły 1.
Gem.ini: ...raczej samobieżnej snopowizalce, ale "who cares...?"
0132: Laryngologów?

Hostile Waters

- Gatunek: RTS/symulator
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: PII 266, 64 MB RAM, Win9x/2000/ME, akcelerator
- Graliśmy na: PIII500, 256 MB RAM, GeForce DDR
- ...i: idealnie płynnie



Uwagi:
Mac Abra: Inspirujące.
McDrive: Taaaa, cokolwiek by to miało znaczyć...
Yasiu: Muszę sprawdzić - autor scenariusza to całkiem znana postać.
Eld: Zapomniałeś swojej kwestii? Naczelny wczoraj cały dzień ci mówił, co masz wpisać do Gamewalkera!
Czarny Iwan: Nie podobają mi się.
Gem.ini: Bo nic nie rozumiales. A sterowanie - więcej niż cztery strzałki i fire - nie takie, jak lubisz... ;P
0132: I brak ulubionego bohatera Iwana - Prosiaczka Kwika.

Independence War 2

- Gatunek: kosmiczny symulator
- Ocena: 9+
- Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D zgodny z DirectX
- Graliśmy na: PII 400, 256 MB RAM, TNT2 32 MB
- ...i: było OK, ale bez pełnych detali



Uwagi:
McDrive: Po prostu najlepszy space-sim, jaki się do tej pory pojawił!
Allor: Tyle że nie każdemu jego realizm może się podobać...
StrangeOne: ...na początku. Bo po paru kwadransach jak nie 'wysyń!'
Yasiu: Realizmu tu nie ma, ale gra naprawdę wspaniała.
Gem.ini: "Najlepszy space-sim?", to tylko świadczy o fatalnej kondycji tych...
Beerman: Tudzież niskich wymaganiach McDrive'a (w sumie nie wiem, czy to on, czy ona).
Eld: Dziwisz się? Kolesz zre tylko hamburgery, to ma wodę we łbie.

Leadfoot

- Gatunek: wyścigi
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: PII266, 32 MB RAM, akcelerator
- Graliśmy na: C400, 256 MB RAM, Riva TNT2 32 MB
- ...i: nie ma na co narzekać



Uwagi:
Smuggler: Takie jakieś... letnie. Nie budzi emocji.
Eld: Letnie? Za oknem ciagle pada... Czy to naprawdę lato?
McDrive: Tia... a co to w ogóle jest?
Beerman: Ołowiana stopa, baranku.
Yasiu: Gierka, w której tylko tryb mistrzostw jest godny uwagi.
Gem.ini: Mischczost?
Beerman: Chyba tak.

Merchant Prince 2

- Gatunek: handlowka
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: Pentium 200, 32 MB RAM
- Graliśmy na: C 400, 256 MB RAM
- ...i: wszystko jak weneckie złoto



Uwagi:
Mac Abra: Ooooo... czas się cofnąć, znów gramy na Amigach 500?
McDrive: Eeeee, na Amigach było lepiej!
Eld: Człowiek był młodszy, miał mniej obowiązków... tylko grał i grał.
Yasiu: Zmian rzeczywiście zdecydowanie za mało, żeby przyciągnąć współczesnego gracza.
Czarny Iwan: Bardzo średnie.
Gem.ini: Zzzzz...
Beerman: Jak już śpisz, to chociaż przestań płuć.
0132: Daj mu spokój. Chyba mu się śni Czerwony Kapturek, bo ma obłesny uśmiech na twarzy.

Myst 3: Exile

- Gatunek: przygodówka
- Ocena: 9+
- Wymagania minimalne: Pentium II 350, Windows 98/ME, 128 MB RAM
- Graliśmy na: C466, 256 MB RAM
- ...i: nie za szybko, ale zupełnie dobrze



Uwagi:
Mac Abra: Niesamowicie efektowne wizualnie.
Smuggler: Fani przygódówek nieoczekujący tego, żeby na ekranie wiele się ruszało - to wasza gra ideal!
Ugly Joe: Mystyczne animacje...
McDrive: I ten klimat...
Yasiu: Ten za oknem? Brr...
Czarny Iwan: Wymiata, ale jeśli nie lubisz główkować, to ci przedź główka spadnie, niż ukończysz tę grę.
Eld: Eee tam, ja czekam na grę o podobnym tytule i cyferce, tyle że nazywa się MYTH 3!

Operation Flashpoint

- Gatunek: symulator żołnierza
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: PII400, 64 MB RAM
- Graliśmy na: C400, 256 MB RAM, Riva TNT2 32 MB
- ...I: najlepiej nie było, ale dało się grać



Uwagi:
Mac Abra: Niam, niam...
McDrive: To się dopiero nazywa "zabawa w wojnę!"
Yasiu: Zabawa? Ja ci dam zabawę, to śmiertelnie poważna sprawa!
Eld: ROTFL! Brawo, szeregowy Yasiu, przynajmniej nie będziesz zielony, jak trafisz do wojny!
Gem.ini: Jedna kula - trup. Przerazające...

Roland Garros 2001

- Gatunek: sportowa
- Ocena: 6+
- Wymagania minimalne: P266, 64 MB, Win 9x, DirectX, akcelerator
- Graliśmy na: P3-800, 256 MB RAM, Win 98, GeForce
- ...I: noo, na takim sprzęcie!?



Uwagi:
McDrive: To po prostu jest zrzędniciówka...
Yasiu: Jak wprowadzą element wytrzymałościowy, zacznę grać.
Eld: Lubie patrzeć, jak ładnie kobiety grają w tenisa. Te króciutkie spódniczki...
Gem.ini: Siostro Williams...
Ugly Joe: On powiedział ŁADNE i kobiety, nie kaszaloty!
Mac Abra: A ja pamiętam jedną tenisistkę (z notki w telegazecie) - nazywała się ANDREA GASSI. Normalnie umarłem.
Beerman: No, Andrea całkiem niezła jest. I brata ma chyba.
0132: Tak, Stefan Graf się nazywa czy jakiś tak...

ST Deep Space Nine: Dominion Wars

- Gatunek: strategia
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: C266, 64 MB RAM, Win 9x/ME, akcelerator 8 MB
- Graliśmy na: C466, 256 MB, TNT2 32 MB
- ...I: nie było powodów do narzekania



Uwagi:
Mac Abra: Homeworld (prawie...) dla fanów ST. Ale ja wolę po prostu Homeworld...
Ugly Joe: W sumie nawet niezła strategia... ale jakoś szybko nuży.
McDrive: Nie to, co Homeworld!
Yasiu: Nic oprócz Homeworlda nie jest jak Homeworld.
Gem.ini: Star Trek to [cenzurowano]!!!
Beerman: Ty [cenzurowano]!!!
Eld: Wy wszyscy jesteście [... tutaj ktoś włączył norweski metal].

ST Voyager Elite Force Expansion Pack

- Gatunek: FPP
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: C266, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator
- Graliśmy na: C400, 256 MB RAM, Win 9x, DirectX, TNT 32 MB
- ...I: nie tak szybko jak w Enterprise'ie... ale ujdzie, przynajmniej w 800 x 600



Uwagi:
Ugly Joe: No, no, zrobili w grze sekwencję czarno-białą. Ciekawie wygląda.
Smuggler: Ogólnie nieźle, choć gra ewidentnie adresowana jest do tych największych już maniaków ST.
McDrive: Których w redakcji za wielu nie ma...
Mac Abra: A odgął Jedi poszedł na urlop, to już nie ma wcale...
Yasiu: Za mało też ich nie jest.

Sting

- Gatunek: przygodówka/arcade
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P300, 64 MB, Win 9x, DirectX, akcelerator
- Graliśmy na: C300, 256 MB RAM, Win 98 SE, TNT2 32 MB
- ...I: jak uciekający przed policją gangster



Uwagi:
Smuggler: Fajnie jest być maczo w latach 50. i ta muzyczka w tle.
Ugly Joe: Ale wizualnie jakoś mnie nie przekonuje.
McDrive: Znaczący się "niezbyt pozytywnie przekonuje".
Eld: Bardzo fajna gierka, choć pomysł nienowy. Wszyscy domorośli takticy i stratedzy muszą zagrać.

Technomage

- Gatunek: przygodówka/akcja/cRPG
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P266, 64 MB, Win 9x/ME, DirectX, akcelerator
- Graliśmy na: C466, 256 MB RAM, TNT2
- ...I: i było OK



Uwagi:
Mac Abra: Hm... trochę przygodówka, trochę gra akcji, trochę (niewiele) RPG... W sumie strawne.
McDrive: Coś jak Darkstone, tylko że nieco ciekawsze, choć brzydsze.
Ugly Joe: Fakt - fakt - fakt. Fakt off?

Totally Unreal

- Gatunek: FPP
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P 200, 32 MB RAM, 4xCD, WIN 95/98
- Graliśmy na: AMD 800, 256 MB RAM, GeForce 2
- ...I: jeszcze się pytaicie?



Uwagi:
Smuggler: UT rzadził! Unreal rzadził!
McDrive: UT na prezydenta!
Eld: TOTALNY CZAD...
Gem.ini: Kupilem. Bo czy można nie kupić?
Beerman: Można... lepiej wydać kasę na coś innego.
0132: No właśnie, mógł kupić Hollenthon, Anata, Kalmah... etc.

Ward PL

- Gatunek: przygodówka
- Ocena: 3
- Wymagania minimalne: Pentium 133, 32 MB RAM, CDx8, Windows 95
- Graliśmy na: Celeron 300, 128 MB RAM
- ...I: chodzi niby dobrze



Uwagi:
Ugly Joe: Czasem lepiej iść na spacer, niż grać...
McDrive: ...wziąwszy przedtem kilka głębokich oddechów dla uspokojenia...
Eld: ... parasol, bo pada deszcz.
Mac Abra: ... kompaktów, by posurfować nim po kafelkach.
Yasiu: A ja musiałem w to grać. Zgroza.
0132: Śmierć frajerom... czyli szeregowym...

X-Guard

- Gatunek: arcade/shooter
- Ocena: 1
- Wymagania minimalne: P233, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX
- Graliśmy na: C466, 256 MB RAM
- ...I: prawie tak szybko, jak ja wywalilem z kampa



Uwagi:
Smuggler: Kosmiczna strzelaninka. Standardowa do bólu.
Ugly Joe: Lepiej iść na automaty.
McDrive: Eeee... automaty są mniej ekonomiczne, no i na cheaty nie ma co liczyć...
Eld: Wrzuc żeton, wrzuc żeton, wrzuc żeton...
Beerman: Niech go ktoś obudzi i wytłumaczy, że nie jest już budką telefoniczną.
Yasiu: Ale jest poprawa, przestał mówić po norwesku.
0132: "Aika multaa muistot? Talvisota? Vittu? Helvetin Yhdeksan Puri? Perima Vihsa Ja Venkostossa? Haudankylmyden Mailla?" (Czyż fiński nie jest uroczy?)
Mac Abra: Niemal tak samo jak węgierski, "teremtete!"

3D Perfect Pool



W encyklopedii, pod hasłem bilard przeczytamy, że jest to gra prowadzona na stole bilardowym, która polega na takim uderzeniu bili specjalnym kijem, aby trafiła w inne bile lub wpadła do otworów w stole. Tyle w zasadzie wie każdy, lecz grać tak, aby wygrywać, to już sztuka, która niewielu się udaje.

Czarny Iwan

Na pewno aby zostać mistrzem, trzeba dużo ćwiczyć. Na początek polecamy więc program, który pozwoli nabrać wprawy przed prawdziwą grą na zielonym stole. Nie gwarantujemy, że zostaniecie gwiazdami na miarę Dennisa Taylora czy Dawida Graya, ale na pewno będziecie dobrze się bawić. Perfect Pool z Megaware Multimedia B.V. powstał w takim właśnie celu.

Niedawno mieliśmy przyjemność zaprezentować podobny program, lecz przeznaczony dla graczy Snookera. Była to aplikacja o wiele bardziej rozbudowana - z wieloma stołami, kilkoma trybami gry, prezentacją mistrzów sportu. World Championship Snooker miał również oficjalną licencję od World Snooker Association, dzięki czemu w programie można było umieścić sylwetki profesjonalistów, fragmenty nagrań filmowych z mistrzostw itd.

Perfect Pool nie pretenduje do miana tak zaawansowanej gry. Nawet nieskomplikowana konstrukcja interfejsu sprawia, że gierka może wydawać się bardzo prosta. Dzięki takiemu rozwiązaniu udało się jednak osiągnąć inny efekt. Jeżeli jesteś osobą, która sportem bilardowym interesuje się sporadycznie, a masz po prostu ochotę pograć w komputerowy bilard, to jest to właśnie gra dla Ciebie. Decyduje o tym wspomniana prostota obsługi, równie prosta rozgrywka, brak tabel zawodników i innych szczegółów, bez których prawdziwy fan obejść się nie może. Natomiast amator i owszem. Możliwość gry bez specjalnych menu nie ujęła nic atrakcyjności Perfect Poola. Program został bowiem zrobiony bardzo solidnie i trudno się dopatrzeć jakichś szczególnych niedociągnięć.

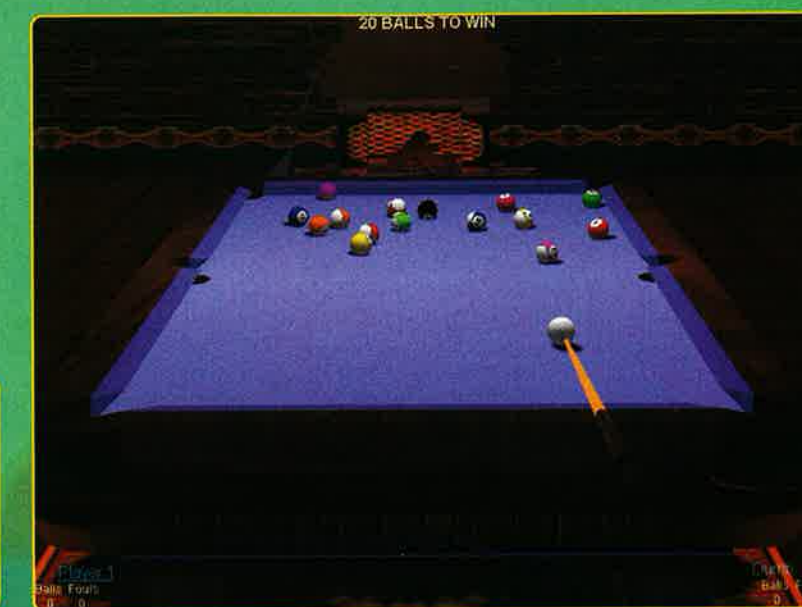
Gracz może wybrać tryb zabawy z komputerem lub żywym przeciwnikiem. W przypadku komputerowego gracza można ustawić poziom jego umiejętności (trzy warianty). Jeżeli zdecydujesz się na najwyższy, czyli snajper (ciekawa nazwa, nie ma co), musisz zakończyć grę właściwie bez fauli. W przeciwnym razie komputer jednym cięciem wbije wszystkie bile, a nam pozostanie jedynie zgrzytać zębami.

Przed grą warto również wybrać opcję Train, dzięki czemu szybko i łatwo nauczysz się jej obsługi. Ta jest naprawdę bardzo prosta, a zarazem wygodna. Siły strzału nie określamy na jakiejś wymyślnej skali, lecz po prostu suwając myszką po podkładce. Do funkcji tej nie można mieć zastrzeżeń. Podobnie ma się sprawa z zoomem - rotacja wokół stołu, zmiana kąta nachylenia kamery/zawodnika to rzecz banalnie prosta. Ułatwiona nawigacja to duży plus gry, chociaż pewnie nie każdy będzie z takiego rozwiązania zadowolony. Jeśli bowiem przyzwyczajony jesteś do pocierania końca kija kostką, to tej przyjemności nie uswiadczysz.

Perfect Pool nie zawiera, oprócz wspomnianych opcji, żadnych dodatkowych funkcji. Graficznie gra prezentuje się jednak lepiej niż dobrze. Trudno zresztą o jakieś błędy w przypadku prezentacji jednego trójwymiarowego stołu czy tła, które stanowi salę, gdzie odbywa się mecz. Trzeba wspomnieć, że nie ma również możliwości zmiany sali (swoją drogą jest bardzo dobrze zaprojektowana). Je-

dyną udostępnioną tu funkcją jest możliwość wyłączenia lub włączenia tła (w sali). Jak widać, Perfect Pool nie zagrazi rozbudowanym aplikacjom bilardowym w rodzaju World Championship Snooker.

Brak tu zarówno podstawowych trybów zabawy, jak np. turnieju, a także dodatkowych atrakcji typu Trick Shot. Zaskoczenie będzie chyba kompletne, gdy dodam, że tła muzyczne również w grze nie usłysz-



czymy. W tym ostatnim przypadku nie jest jednak tak źle, bowiem istnieje możliwość dodania muzyki z własnej fonoteki. Wystarczy umieścić plik mp3 w odpowiednim folderze gry, a muzyka będzie odtwarzana w trakcie meczu.

Perfect Pool to gra co najmniej dziwna. Z jednej strony, została wykonana bardzo starannie i z gustem (okna menu), z drugiej, nie ma w niej praktycznie żadnych opcji dodatkowych. Gdybym miał ocenić atrakcyjność gry pod względem fascynatorów bilardu, musiałbym postawić jej niską ocenę. Jednak dla mnie bilard jest po prostu ciekawą rozrywką, więc ocenę grę pod

tym właśnie kątem. Niezależnie od tego, co by mówić o Perfect Poolu, grało się świetnie i dlatego właśnie, zupełnie subiektywnie, oceniam ją na 7 punktów. Spróbujcie sami, a na pewno podzielicie moje zdanie.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Megaware Multimedia B.V.
Dystrybutor:
Megaware Multimedia B.V.
Internet:
<http://megaware.nl/info/k001.html>
Wymagania:
P 200, 32 MB RAM, Win 9x
Akcelerator:
wskazany

Plusy:
• prostota
• grywalność
• możliwość załadowania własnej muzyki w tle

Minusy:
• brak trybów mistrzostw
• niemożność zagrania z asami sportu bilardowego
• brak dodatkowych opcji

Merchant Prince II

Merchant Prince to dla miłośników strategii ekonomicznych tytuł wcale nie nowy. Wydana w 1994 roku przez Holistic Design gierka, której akcja rozgrywa się w renesansowej Wenecji (i nie tylko), zdobyła wielu fanów. Jej popularność została potwierdzona rok później, gdy zajęli się nią spece z Microprose'a. Pano wie poprawili kilka drobnych błędów, popracowali nad grafiką i wydali ją ponownie jako Machiavelli The Prince. Nawet dzisiaj nie trzeba specjalnie się wysilać, aby znaleźć kogoś, kto nadal katuje któreś wcielenie Merchant Prince'a.

beerman

Główny przypomnienie - Merchant Prince jest turową strategią ekonomiczną, w której obejmujesz rolę czternastowiecznego kupca weneckiego. Współzawodnicząc z trzema innymi kupcami, poświęcasz się eksploracji świata i zakładaniu nowych szlaków handlowych, które mają przynieść jak największe zyski. Jednak nie samym handlem kupiec wenecki żyje. Gra toczy się w czasach, gdy nie można było ignorować spraw



religijnych i politycznych, jeśli chciało się odnieść sukces. Dlatego należało chwycić każdą okazję, aby wykorzystać sukcesy handlowe do zdobycia wpływów politycznych lub religijnych. Dzięki nim dużo łatwiej było powiększać swoją potęgę ekonomiczną itp., itd.

Jednak mimo wszystko najważniejszy był handel. Zaczynając z niewielką kwotą pieniędzy oraz kilkoma statkami, należało żeglować między portami Europy, Afryki i Azji w poszukiwaniu miejsc, gdzie można tanio kupić i drogo sprzedać posiadane towary. Było ich w sumie osiemnaście, a popyt i podaż na poszczególne dobra były w każdym mieście inne. Zwykle sporo czasu zabierało znalezienie dobrych szlaków, ale gdy już to nastąpiło, pieniądze płynęły do kieszy szerokim strumieniem.

Na tym zabawa się nie kończyła, ponieważ należało jeszcze w jakiś sposób wykorzystywać zdobyte pieniądze. Możliwością było sporo - od rozbudowy własnej działalności

ści (zakup większej liczby okrętów i handel droższymi towarami) aż po zdobywanie wpływów politycznych, wykorzystywanych, jak już wspominałem, do wzmacniania własnej potęgi.

W tym momencie chciałbym przeprosić za przydługi wstęp, ale mam nadzieję, że mi wybaczycie po przeczytaniu tego, co teraz nastąpi. Otóż niedawno na sklepowe półki trafiła gra nosząca tytuł Merchant Prince 2. Tym razem księcia wydał Talon Soft, firma znana z dobrych strategii. Jednak chłopaki się nie popisali. Wydawałoby się, że w ciągu tych sześciu lat można by z Merchant Prince'a zrobić grę na miarę naszych czasów. Tymczasem poprzestano głównie na przepakowaniu oryginalnej gry do nowego pudełka - sami przyznacie, że to niewiele.

Dzięki wstępowi już wiecie, o co w tym wszystkim chodzi, i gdyby nie kilka "drobiazgów", mógłbym stwierdzić, że to bardzo dobra gra, w której zakochają się wszyscy miłośnicy komputerowego handlu. Sam zapewne pograłbym w nią dłużej (przypominając sobie czasy Vermeera), ale niestety, po Merchant Prince'u widać, że to gra z... poprzedniego stulecia (może nie?!). Oczywiście jest to głównie kwestia grafiki oraz sposobu sterowania. Chwali się wprawdzie, że MP chodzi w końcu pod Windows - dla dzisiejszych graczy to bardzo ważne. Jednak jest to jedno z niewielu usprawnień, które pojawiły się w ciągu wielu lat. Interfejs, który kiedyś wystarczał, teraz jest najzwyczajniej toporny. Do wielu istotnych danych trzeba się dokopać, a operacje, które wykonujemy, najczęściej nie są wcale łatwo dostępne. Wszystko to sprawia, że nie gra się zbyt przyjemnie i po prawdzie - przyjemność z grania będą czerpać

tylko hardcorowi gracze. Wszystkim innym - szczególnie tym, którzy przygodę z grami zaczęli stosunkowo niedawno - będzie trudno i na pewno wcześniej czy później (raczej wcześniej) sięgną po coś nowszego i ładniejszego, choć niekoniecznie lepszego. A szkoda, bo Merchant Prince był i jest bardzo dobrą grą. Gdyby tylko Talon Soft postarał się bardziej i poddał ten tytuł faceliftingowi, który dopasowałby go do dzisiejszych realiów...

Wtedy wśród grona miłośników ekonomii i strategii Merchant Prince 2 mógłby się stać stałą i obowiązkową pozycją. A tak, może ktoś kupi go z sentymentu, ewentualnie zmylony datą wydania i cyfrą przy tytule. Stąd też ocena w sumie niezbyt pasująca do mojego marudzenia. Uśredniłem ocenę pomiędzy osiem - dla maniaków, a cztery - dla zwykłych graczy.

Ocena:
6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Holistic Design
Dystrybutor:
Talonsoft
Internet:
www.talonsoft.com
Wymagania:
Pentium 200, 32 MB RAM
Akcelerator:
nie trzeba

Plusy:
• małe wymagania
• klasyczna
• przyjemnie się gra

Minusy:
• brak trybu multiplayer
• archaizm - za mało zmian

Action PLUS

Pismo z **CD** tylko **6,99 zł**



Nowa forma

- recenzje
- zapowiedzi
- porady
- ciekawostki

Zwiększamy obciążenie.
Dźwignij 650 MB!

PC
PSX
PS2
Gameboy Color
X-Box



Pomimo że tenis w Polsce jest raczej uważany za dyscyplinę elitarną, to o turnieju Rolanda Garrosa na pewno większość czytelników słyszała. Odbyna się on we Francji na... nie jestem specjalistą w tym względzie, więc określe to bardzo prosto - pomarańczowych kortach. Jego cechą charakterystyczną jest fakt, że sędziowie muszą używać podczas meczu nie języka angielskiego, będącego standardem na całym świecie, ale francuskiego. Ach, ci Francuzi...

On'ik

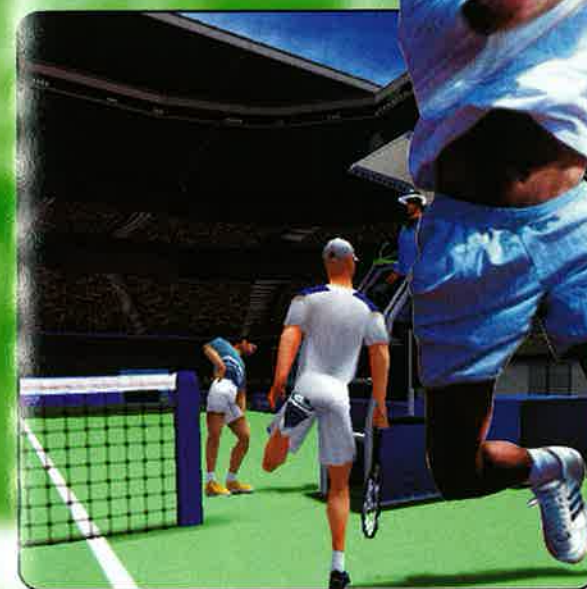


widać, że poskrapiano im trójkątów i tekstur. Niczego dobrego nie mogę również powiedzieć o cieniach, które przypominają nietrzymające się kupy szkielety. Do moich skarg dorzucić mogę jeszcze płaską publiczność, która od czasu do czasu się porusza, oraz sztywnych sędziów. Chłopcy do podawania piłek również do siedzeń przyrosli, bo nie zdarzyło mi się zobaczyć ich w ruchu. Ogólnie grafika jest na szkolną, solidną trójkę. Nic specjalnego.

Po króciutkim objechaniu stadionu zaczyna się wreszcie gra. Sprawdzam kamery, nie przeczę, nie jest najgorzej, choć tylko dwie dają taki widok w to, co dzieje się na boisku. Mój serw... O Boże, a co to?! Ten element gry został maksymalnie przez Cryo, autorów gry, utrudniony. W wyniku tego człowiek siedzi, zgrzyta zębami i modli się, żeby ten wściekle szybko latający kursor zatrzymał się tam, gdzie powinien. Faktem jednak jest, że po jakimś czasie, przy odpowiednim opanowaniu serwowania, niemal za każdym razem można uzyskać tzw. "asy" serwisowe (czyli takie rozpoczęcie, po którym przeciwnik nawet nie dotknie rakiety piłki, nie mówiąc już o przerzuceniu jej na naszą połowę). Sama gra również do najłatwiejszych nie należy. Po jakichś dwóch godzinach treningu zdobyłem puchar Rolanda Garrosa, pokonując każdego przeciwnika w tie-breaku (taka tenisowa dogrywka). Jak przeciwnik serwował, ja odbijałem piłkę bardzo wysoko. (Niestety niemożliwością wydaje się zaatakować od razu przy odbieraniu serwisu przeciwnika.) I tylko mogłem obserwować, jak komputerowy gracz podbiega do siatki i z całej siły wbił ją w drugi koniec kortu. Na przyjemność, która mogłaby płynąć z gry, nie najlepiej również wpływa fakt, że trzy poziomy trudności praktycznie niczym się od siebie nie różnią. Mój pierwszy mecz, jak się okazało, był na najwyższym poziomie trudności - przegrałem 4:6. Po przejściu na niższy poziom była niewiele lepsza, domyślałem się, że tym razem spowodowana większą wprawą.

W RG są trzy tryby rozgrywki. Pierwszym, do którego trzeba zająć, jest trening - pozwala opanować klawiaturę i pozbyć się słupki (takie jak na drogach, gdy są roboty). Niestety najważniejsze jest to, na co trening

nie pozwala: ćwiczenie serów. Baaaaardzo śmieszne, gratulacje, panowie z Cryo! Po zabawie z maszynką wystrzeliwującą piłki, czas spotkać się z jakimś bardziej żywym przeciwnikiem. Gdy zobaczyłem na CD encyklopedię, pomyślałem, że w grze będę mógł zagrać w roli tych sław. Daremne nadzieje, ponieważ tak się składa, że nie ma tu ani jednego prawdziwego nazwiska. Z początku pomyślałem, że to ja jestem laikiem i nikogo takiego jak Marco Marconi nie znam. Encyklopedia jednak też nie podaje żadnych o nim informacji... Tak czy inaczej, drugim po treningu trybem jest pojedynczy mecz. Można wybrać liczbę setów, rodzaj rakiet (które różnią się chyba tylko tym, jakim kursorem sterujemy po ziemi podczas ich używania), kort: pomarańczowy (po angielsku nazwany clay - glina, ja też nie rozumiem), trawiastowimbledoński (mój ulubiony i najlepiej wygląda) i "plastikowy". Niestety brak betonowego, który był w RG99. Fizyka gry na poszczególnych kortach różni się w tak niewielkim stopniu, że w ogóle nie determinuje zauważalnie rozgrywki. Kolejnym mało realistycznym elementem na korcie jest siatka. Jakoś nie przypomina siatki, a bardziej coś pomiędzy twardą gumą a betonową ścianą - i nie mówię tylko o wyglądzie.



Ostatnim trybem jest oczywiście turniej. Na szczęście nie tylko w ramach Rolanda Garrosa, ale również Wimbledonu i Australian Cup. Wygrana poza zobaczeniem dennej cut, scenki (kamera krąży wokół gościa z pucharem, też mi atrakcja) daje również dostęp do nowych kortów i graczy. Niestety po kolejnym uruchomieniu gry straciłem tę możliwość - prawdopodobnie z winy programu. Skoro mowa o stabilności, to panowie z Cryo tutaj się również nie popisali. Gra "wywaliła" się parę razy, czasami działały dziwne rzeczy z obrazem...

Póki co koncentrowałem się głównie na wadach RG2001 - można by pomyśleć, że gra ma same negatywne strony, tak że na szczęście nie jest. Chyba najprzyjem-



niejszą opcją w grze jest multiplayer - również dla dwóch graczy przy jednej klawiaturze. Naprawdę bardzo miło być bezlitośnie pokonanym przez Devusię. Niestety, obiecuję, to już ostatnia, a dość zasadnicza wada - zabawę psuje złe sterowanie - gra się trudno, gdyż zawodnicy na wciskanie klawiszy reagują z opóźnieniem albo wcale, co naprawdę może frustrować.

Najjaśniejszym punktem gry jest chyba jej udźwiękowanie. Co prawda, muzyka po kilku minutach porówna wręcz do wyłączania głośników, ale już dźwięki podczas gry są niczego sobie - rakiety odbijają piłkę z miłym dla ucha uderzeniem, gracz (obojga płci) odpowiednio sapie (ew. sapkow-skuje), a komentarz jest profesjonalny i wprowadza w klimat charakterystyczny dla kortu. (Niektórzy mogą powiedzieć, że tenis ma tyle klimatu co golf. No i będą mieli trochę racji.) Miłym akcentem jest to, że na kortach we Francji komentarz jest po... francusku. Ten, całkiem zdrowy, snobizm (trzeba w końcu walczyć z lenglydzącą światem) przeszedł nawet do gry - nic dziwnego, w końcu Cryo jest z państwa serami pachnącego i winami płynącego...

Podsumowując, Roland Garros 2001 jest niepozabawioną wadą, ale bardzo miłą grą arcade, akurat żeby usiąść, pograć pół godzinki i wrócić do lekcji. Polecam ją szczególnie fanom tenisa, gdyż - o ile jeszcze nie mają konsoli - jest to jedyna nowa gra na PC, która symuluje ich ulubiony sport. Mam tylko nadzieję, że Cryo weźmie się wreszcie za porządne testowanie swoich gier - a jeśli RG2001 była testowana, to niech lepiej już robią przygodówki.

Ocena: 6+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Cryo Interactive

Dystrybutor: CD-Projekt tel. (022) 519 69 00

Internet: http://www.rolandgarros.org/

Wymagania: P266, 64 MB

Win 9x, DirectX

Akcelerator: konieczny

Plusy:

- Sterowanie
- Czasem komputer oszukuje
- Trochę spóźniona grafika
- Realizm
- Małe różnicowanie trudności
- Mało możliwości konfiguracji

Minusy:

- W sumie fajnie się gra
- Jedyna gra z tenisem w roli głównej
- Dobre udźwiękowanie
- Encyklopedia

Dane na DVD 07/001



WWW.GRY.WP.PL

- największa baza RECENZJI

- najświeższe ZAPOWIEDZI



- gorące NOWINKI z Polski i świata

- tony TIPS & TRICKS

- najobszerniejsze SOLUCJE i PORADNIKI

- codzienny UPDATE

- najwięcej KONKURSÓW

wylacny patron internetowy XGra

Quake 3 Arena teraz u nas

sponsoring serwisu FUJITSU COMPUTERS SIEMENS



THE STING!



"Sting" znaczy po angielsku "żądło", ale w slangu amerykańskim to "skok", "numer" - i oczywiście nasi przekładacze, gdy tylko pojawił się na polskich ekranach znakomity film z Paulem Newmanem i Robertem Redfordem, musieli z kretynską dosłownością przetłumaczyć tytuł na "Żądło". Film opowiadał nam historię dwu drobnych amerykańskich oszustów z lat dwudziestych, którzy mszcząc śmierć przyjaciela, postanowili "skubnąć" wielkiego gangstera i "trafić go" na milion dolarów. Wszyscy krytycy zgodnie zachwycali się znakomitą reżyserią i pomyslowością scenarzysty, a przecież pomysł kuleje jak piłkarz, który udaje, że mu połamano genitalia. Taka mobilizacja księżycowej braci nie mogła przeciwostać niezauważona, i gdyby rzecz odbyła się naprawdę, to w dzień po skoku gangster miałby dokładne informacje: kto, gdzie i ile forsy wziął z podziału... a potem wszystko byłoby kwestią czasu. Nie lubię, jak się kogoś ogłasza geniuszem, zakładając, że ja, szary widz filmowy, muszę koniecznie być idiotą wierzącym we wszystkie brednie, jakie usłuję mi wcisnąć reżyser. Widać... gry komputerowe są (nie wszystkie co prawda) znacznie bardziej zwarte logicznie.

El General Magnifico

Zaczynając recenzję z pełnej wersji gry "Sting", muszę od razu zastrzec, że mój znakomity redakcyjny kolega, Vegas, (dziwne, nie znam bliżej) dwa razy palnął jak gajowy posładkami o pleń dębu, pisząc, że gra powstała na kanwie niedawnego filmu i że jest niejako jego kontynuacją. Nie jest prawdą ani jedno, ani drugie. Mam silne podejrzenia, że Vegasa nie było jeszcze choćby w najdalszych planach jego rodziców, kiedy film wszedł na ekrany (1972), a jego akcje twórcy umieścili w latach trzydziestych. Gra "The Sting" swoją poetyką nawiązuje zaś do lat pięćdziesiątych. Co prawda, można żywić podejrzenia, że nie są to "te" lata pięćdziesiąte, o których myślimy (otwierając grę sterowiec napędzany parą, czy dziwny komputer w wynajętym mieszkaniu Stinga od razu nasuwają kilka wniosków), więc coś mi tu nie gra. Ale nie będę się czepiał. Być może Vegas miał na myśli jakiś niedawny remake "Stinga", ale w porządnym towarzystwie o remake'ach się nie mówi (znam tylko jeden przypadek, kiedy remake dorównał oryginałowi - "Siedmiu wspaniałych" - ale i to zaraz potem hollywoodzianie rozwodnili, tworząc "Siedmiu Wspaniałych Gładiatorów", "Siedmiu niezrównanych pilotów kosmicznych" i bodaj czy nie "Siedmiu Krasnoludków poszukujących Królowej Śnieżki"). Wróćmy jednak do tematu (sorry Vegas, "... amicus Plato, sed magis amica veritas" - i sam się prosiłeś).

Bohaterem gry "The Sting" jest drobny złodziejaszek, Matt Tucker, którego poznajemy w chwili, kiedy wychodzi z więzienia. Trafia tam na kilka lat za poprzedni skok - sam



zdzielać. Od tego momentu gra jest twoja.

Trzeba przyznać, że jej grafika zrobiła na mnie spore wrażenie, należy bowiem do tych lekko "zakreślonych", które bardzo lubię. W ogóle musicie wiedzieć, że dawno minęły czasy, w których grafikę do gier robili potrafiący jako tako rysować przyjaciele programistów - teraz graficzną oprawą gier zajmują się asy nad asami, którzy mogliby zawstydzić grafików z wytwórni filmowych. "The Sting" ma grafikę w pełni trójwymiarową i znakomicie przemyślany system interakcji bohatera z otoczeniem. Matt porusza się wszędzie z wdziękiem i bez wysiłku, nie tylko on zresztą -

przyznaje, że działał w sposób dość prymitywny i przewidywalny, nie dziwota więc, że na miejscu któregoś "włamu" czekała nań policja, co dla nikogo, prócz niego samego, nie było niespodzianką. Po wyjściu z pyrdła pod bramą czekał nań jednak przyjaciel - Sinclair, który powiadomił Matta, że ma dlań robotę, o której na razie nie chce mówić - trzeba, żeby kumpel się zaaklimatyzował w nowej rzeczywistości i wykonał kilka próbnych skoków przed Wielkim Numerem. Zawozi więc Stinga do jakiegoś obokurnego hoteliku, do którego innych trzeba by chyba doprowadzać pod bronią, i zostawia samego. Zaraz po obudzeniu Sting, przeglądając prasę, dowiaduje się, że Sinclaira zgał w jakiejś obławie - zostaje więc sam niczym pingwin na pustyni. Z narzędzi ma tylko wierny i niezawodny łom, ale niewiele nim można



wszystkie postaci poruszają się tak, jakby nieco zwariowane otoczenie było ich otoczeniem naturalnym. Bardzo zabawne rzeczy robi Matt, gdy się go choć na chwilę zostawi samego. Trzeba też stwierdzić, że na użytek gry twórcy stworzyli bardzo rozeległą, wielopoziomową przestrzeń wielkiego miasta. W dodatku miasto owo żyje własnym życiem - po ulicach łażą przechodnie, policjanci, listonosze i zwykli gapię, a także psy. Dopóki nasz bohater zachowuje się poprawnie, oni traktują go obojętnie. Sytuacja się zmienia, kiedy bohater zabiera się do roboty - wtedy może być różnie - na przykład ktoś może zadzwonić na policję z doniesieniem o podejrzanych ruchach na jakiejś posesji.



Matt Tucker ujął moje serce nie tylko "niezłomną" fryzurą, ale i nieco zgrzyliwym poczuciem humoru (dokładnie takim, jakim popisował się tandem Newman/Redford). Marzy mu się wielki skok, ale do tego trzeba - jak to zgrabnie ujął Napoleon - po pierwsze pieniędzy, po drugie, pieniądze i po trzecie, i najważniejsze, pieniądze. Matt zaczyna zaś od 15 dolarów w kieszeni - i rozpaczliwy brak kasy będzie tym, co na początku sprawi ci największe trudności. Ciężko



zwerbować pomocników komuś, kto jest goty jak prawda o obietnicach przedwyborczych - i nie ma nawet samochodu, którym w razie potrzeby może się szybko ewakuować. Ale dowoli, krok po kroku... sięgniesz i tam, gdzie wzrok nie sięga, jak mawiał napalony wieszcz. Byle nie tracić wiary w sukces. Tego właśnie Mattowi nie brakuje.

Gra daje graczowi ogromną swobodę ruchu - i jednocześnie pozwala mu na momenty odprężenia - jeżeli każesz Mattowi przejść z jednego krańca mapki na drugi, zrobi to sam dziwno maszerując, a ty tylko będziesz się przyglądał. Masz też niemal pełną swobodę ruchu i możesz przenosić kamerę wokół Tuckera w półpełnym kącie brylowym 2D. Możesz też zro-

bić zbliżenie i gdybyś się uparł, to dasz radę policzyc Mattowi włosy na łbie. Gra jest w tym podobna do słynnego



"Thief'a", że istotna jest umiejętność takiego dokonania kradzieży, by okradziony nie zorientował się za szybko - trzeba ci więc cierpliwie obserwować obiekt.



zwrócić uwagę na czas, w jakim pojawiają się, np., strażnicy i postarać się odkryć pewną regularność w ich wędrówkach. Kilogram mózgu więcej tu jest warty od grama akcji.

Problem zaczyna się w momencie, gdy zwerbujesz zespół i zdobędziesz samochód do ucieczki. Potem następuje faza szczegółowego planowania skoku. Cały zespół powinien pracować niczym palce jednej dłoni. Każdy ruch możesz

zarejestrować kamerą, a potem spokojnie odtworzyć i przejrzeć całą akcję, by sam siebie z podziwem cmoknąć w czołko albo się w nie palnąć ze złością. Możesz też wprowadzić poprawki do planu - co w istocie oznacza, że tak naprawdę nie może ci się nie udać. W sumie zmniejsza to emocje towarzyszące grze - wszystko sprowadza się do odtwarzania filmu i sprawdzania, "co poszło nie tak" i "dlaczego wpadłem".

Oddzielne słowa pochwały należą się za oprawę muzyczną. Od pierwszych fraz wzięta mnie w niewolę - jest równie stylowa jak ragtime'y Scotta Joplina i znakomicie podkreśla intrygę gry - jest leniwa jak wygrzewający się na dachu kot w momentach, kiedy Matt łączy sobie wolno po mieście, ale robi się niepokojąca i niespokojna, gdy Matt przystępuje do działań konkretnych. A już sam "włam" to synkopowa esencja strachu i podniecenia. Rzadko się zdarza, by tak znakomicie dobrano muzykę do intrygi gry. Jeszcze lepiej dobrano głosy aktorów, którzy niemal wszyscy mówią slangiem (znikającym natychmiast przy kontaktach z osobą spoza "środowiska"). Ten element gry opracowano niezwykle starannie i zrobił na mnie duże wrażenie.

PS Czy ktoś zauważył mój apel dot. oryginalnej wersji Day of Tentacle?

Ocena:
8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
JoWood
Dystrybutor:
CD Projekt Tel. (022) 519 69 00
Internet:
www.cdprojekt.com.pl
Wymagania:
PII 300, Win 95/98/2000/ME, karta
graficzna 16MB RAM, 64 MB RAM
Akcelerator:
niepotrzebny

Plusy:
• pyszna grafika
• świetnie dobrana muzyka
• stosunkowo prosty interfejs
• nieprzewidywalność zachowań NPC-ów

Minusy:
• wbrew pozorom istnieje możliwość wprowadzania poprawek do planu, co w zasadzie ujmuje grze sporo emocji



► Rekrucie!

Trwa nabór do
Militarnej Sieci Valkiria

Myślisz, że jesteś
wystarczająco dobry?

Myślisz, że potrzebujemy
takich jak Ty?

Jesteś tego wart?
Zaciągnij się i odleć!

► W V-Sieci znajdziesz

- podsystem RPG
- podsystem gier komputerowych
- sklep internetowy
- galerię
- konkursy, nagrody

- aktualizacja co godzinę
- interaktywność do bólu
- niespotykane rozwiązania
- pełna swoboda wypowiedzi

► najszybszy zrzut gier
i najlepsze ceny tylko
dla żołnierzy Valkirii.



► Dołącz do najbardziej
aktywnej społeczności
graczy!

login

OPERATION FLASHPOINT™

COLD WAR CRISIS

Na Operation Flashpoint czekaliśmy od kilku ładnych miesięcy. Tworzona przez naszych południowych sąsiadów gierka miała być wspaniałym symulatorem prawie współczesnego pola walki. I stało się. Of stoi już na półkach w europejskich sklepach. Okazało się, że nie jest to symulator w pełnym tego słowa znaczeniu, ale niewiele brakuje, aby tak się stało. Prawdopodobnie za parę miesięcy, wraz z ukazaniem się wersji amerykańskiej, Operation Flashpoint będzie pozbawiony wielu błędów występujących w wersji europejskiej, a cudzysłów, w jaki powinniśmy wziąć słowo symulator, stanie się jeszcze mniejszy.

beerman

Wybaczyć dygresję, którą zaraz uczynię, ale sytuacja jest wyjątkowa. W chwili gdy czytasz te słowa, jest już zapewne po sprawie. Jednak teraz mam do czynienia z dziwną sytuacją. Jak inaczej można nazwać fakt, że wersja europejska tak oczekiwanej gry ukazuje się kilka miesięcy przed wersją amerykańską? Chyba powinniśmy czuć się dumni, że jako obywatele Starego Świata dokonujemy zbiorowego beta testu produktu, który na rynku Nowego Świata ukaże się już bez potknięć? Hm. Kilka miesięcy różnicy wystarczy, aby gracze wyrazili

Tyle mojego marudzenia - teraz czas na kilka słów o grze.

Gier, które miały być symulatorami żołnierza, do tej pory ukazało się całkiem sporo. Jedne były mniej, inne bardziej udane, ale wszystkim czegoś brakowało. Dlatego ludzie z Bohemia Interactive postanowili stworzyć własny symulator. Od razu trzeba powiedzieć, że - po pierwsze - jest to symulator raczej udany, po drugie - jest to także symulator czołgu, ciężarówki, śmigłowca, ciągnika itp., itd. Oczywiście termin "symulator" należy potraktować tu z przymrużeniem oka, ale chyba rozumiecie, o co chodzi. Zresztą, to nie dokładne odwzorowanie uzbrojenia, pojazdów czy innego sprzętu czyni Operation Flashpoint grą wyjątkową. Tego możemy się przecież spodziewać po każdym produkcie. Program jest czymś wyjątkowym, gdyż nie oferuje jedynie strzelania do wykreowanych przez silnik gry celów - ta gra tworzy doskonały klimat, który sprawia, że rozgrywka jest osobistym przeżyciem.

Jeśli wybierzemy grę w trybie kampanii, zaczynamy jako rekrut szkolony w obozie NATO. Wszystko jest pięknie - praktyka na strzelniczy, biegi z przeszkodami, pompowanie za jakąś niesubordynację. Nagle bum - i sielanka się kończy, a ty jako część oddziału piechoty idziesz gdzieś, dokąd ci każą, i robisz, co każą. Próbujesz trzymać się swojego oddziału, strzelasz do prawie niewidocznych w oddali sylwetek przeciwnika. Czujesz się bezsilny, wystraszony i zdezorientowany. Nic dziwnego, chyba każdy rekrut czułby się podobnie, gdyby go wrzucić w

swoją opinię na temat Operation Flashpoint, a autorzy gry wzięwszy je pod uwagę, ulepszyli produkt tak, aby zadowolili gustu amerykańskich odbiorców. Przyznacie chyba raczej, że takie podejście jest... dziwne. Można mieć tylko nadzieję, że nie stanie się ono normą, tak jak wypuszczanie niedokończonych gier, a następnie tworzenie setek poprawek do nich.

Gdzie ten facet zgubił twarz? Czy ktoś ją widział?



"W zasadzie grze nie brakuje niczego, zresztą już w kilka dni po premierze Operation Flashpoint stał się przebojem w całej Europie"



Mody do gry

Wielkość bezwzględna gier można najłatwiej poznać po liczbie tworzonych spontanicznie mody. Już w kilka dni po europejskiej premierze OpF jej fani zabrali się do roboty.

Poniżej prezentujemy kilka, naszym zdaniem, najciekawszych. Uwaga: nie wszystkie z opisanych na pewno się ukażą, taki jednak już los mody...

Real War

Real War to raczej kampania, usprawnienia zaś, wszystkie pod kątem maksymalnego uwiarygodnienia rozgrywki, przychodzą jak gdyby przy okazji. Tak się bowiem dziwnie złożyło, że ludzie, którzy siedzą nad Real War, kręci tylko to, co daje kompletne złudzenie autentyczności. Możemy więc spodziewać się odpowiedniego zasięgu broni (MP5 z tłumikiem w zadaniach snajperskich w rzeczywistości sprawdza się słabo...), ich siły, wreszcie nawet wagi i jej wpływu na naszą jednoosobową armię, co sprawi, że nasz uzbrojony w M60 w rękach i LAW-em (jednorazowego użytku!) na plecach heros będzie ledwie się toczyć, nie zaś, jak dotąd, robić sobie 15-kilometrowe marszobiegi bez żadnego wpływu na późniejsze akcje. Podobnie zmodyfikowany ma być sprzęt. I tak np. śmigłowce posiadają będą system wczesnego ostrzegania.

Wróćmy jednak do proponowanej przez nich kampanii - rozgrywać się ma w 2 lata po tej ukończonej w ramach podstawki i składać z 20 misji połączonych fabułą i... hasłem "trust no one" (mamy nadzieję, że obejdzie się bez szaradów...).



Niszczyciele czołgów. Niestety, tylko wyglądają dobrze... BAARDZO dobrze.

Protek regularnego konfliktu zbrojnego. Napięcie jest autentycznie odczuwalne, a to za sprawą sposobu, w jaki konstruowano misje. Bywa tak, że akcja rozwija się powoli. Nudzi się wraz z kolegami z oddziału, wymienianie niezobowiązujące uwagi, jedzenie ciężarówką przez spokojną okolicę. Nagle, nie wiadomo skąd, słychać strzał - ludzie zaczynają padać ranieni i szukają miejsca, gdzie można by się ukryć. To twoja szansa, możesz zostać bohaterem i uratować życie kilku kumpli. Możesz też schować się w bezpiecznym miejscu i poczekać, aż ktoś inny rozwiąże problem.

Drugie rozwiązanie jest oczywiście bezpieczniejsze, ale nie o to w grze chodzi. Wcześniej czy później i tak będziesz musiał stawić czoło przeciwnikowi, a to wymaga wprawy. W przeciwieństwie do większości podobnych gier tutaj nie stajesz z przeciwnikiem twarzą w twarz. Zazwyczaj celujesz w odległe rozbiłki gazów wylotowych z broni przeciwnika. Gdy strzelasz, oznajmiasz swoją pozycję wrogowi, a ci potrafią to wykorzystać. Dlatego ulubiona taktyka redakcyjnego kampaAllora, czyli przyciągnięcie się w osłoniętym z trzech stron miejscu i likwidowanie zbliżających się przeciwników, rzadko się sprawdza. Trzeba cały czas się ruszać, trzymać nisko ziemi, szukać osłony - chyba że chcesz zginąć. Ogólnie rzecz biorąc, metoda Rambo - atak z pionu na górze - nie sprawdza się w tej grze... i bardzo dobrze. Inna taktyka asekuranczyk graczy, czyli oddalenie się od właściwej zadymy i korzystanie z karabinu snajperskiego, w Operation Flashpoint nie sprawdza się z bardzo prostego powodu - snajperka to sprzęt, który podczas gry widzimy bardzo rzadko.

Operation Vietnam

Cel: przeżyć do 10 maja '68 - wymowne, prawda? Ten bardzo bliski Amerykanom mod ma dać graczom szansę wzięcia udziału w tym, co dotąd mogliśmy oglądać jedynie na ekranach telewizorów (o grach w stylu Vietnam nie mówię, bo naprawdę nie warto...). Wilgotna (deszcz padający...) dżungla, booby-traps, niewidzialny VietCong. Autorzy szczerzą się dokładnym odwzorowaniem terenów walk, modeli broni (np. chiński katasz), uwzględnieniem systemu podziemnych tuneli. Warto też wreszcie podkreślić wierność historyczną rozgrywanych zdarzeń - wydarzenia stanowiące ośną akcji to dokładnie te, o których pisali w swych pamiętnikach walczący tam żołnierze amerykańscy. Czyżbyśmy rzeczywiście mieli poznać, co znaczy "być tam, wtedy..."?



Invasion 1944

Tym razem cofamy się do czasów "tourné" Hitlera po Europie. Tematem Invasion 1944 są, jak łatwo się domyślić, walki US Army vs Wehrmacht, "amerykańska agresja na Vaterland" - od lądowania w Normandii po Monte Cassino. Podobnie jak w OpFlash, możliwe będzie korzystanie z ciężkiego sprzętu (czołgi, samoloty), dochodzi jednak również obsługa artylerii. Naturalnie pojawi się cały arsenał odpowiedniej dla okresu broni, z MG42 i Flammenwerferem na czele.



Po pewnym czasie nasze poczynania zdobywają uznanie przełożonych i ze zwykłego szarego żołnierza stajemy się dowódcą własnego oddziału, złożonego z takich samych żołnierzy jak my. Początkowo czujemy się dość zagubieni, tak samo jak podczas pierwszych misji w kampanii, dopiero po jakimś czasie, gdy przyzwyczajamy się do sterowania i do zasad, jakimi trzeba się kierować, bycie dowódcą staje się ciekawsze. Tu znowu okazuje się, że bardzo dobrze sprawdza się metoda utrzymywania równowagi między ostrożnością a odwagą. W przeciwieństwie do np. Hidden & Dangerous nie masz w Operation Flashpoint możliwości kontrolowania każdego żołnierza z osobna. Jesteś "jedynym" dowódcą, ty wydajesz rozkazy, a żołnierze - jeśli nie nie stanie im na przeszkodzie - je wykonują. Oczywiście musisz się dobrze zastanowić, zanim wydasz rozkaz, choćby strzelania, szczególnie z broni o większym niż karabin obszarze rażenia. Zdarza się bowiem, że żołnierze pod naszymi rozkazami czynią sobie nawzajem krzywdę. Krótko mówiąc, bywa, że jeden zabija niechcący drugiego, który akurat się zagapił. Z jednej strony, to trochę przeszkadza, bo żołnierze zbyt mało zwracają na siebie uwagi, ale z drugiej, kto powiedział, że na wojnie można zginąć tylko z ręki przeciwnika?

Jak już wspomniałem na początku, Operation Flashpoint symuluje nie tylko walkę piechoty. Żołnierze mogą używać ciężarówek, dżipów, transporterów opancerzonych, aby szybciej i bezpieczniej poruszać się po terenie akcji. Trzymając się tego schematu (tzn. armii jako zintegrowanej maszyny wojennej), Operation Flashpoint pozwala wcielić się nie tylko w rolę zwykłego żołnierza. Będziesz sabotażystą, działającym za liniami wroga, pilotem śmigłowca, dowódcą czołgu, a nawet pilotem słynnej "latającej świni" - A10 Thunderbolt. Oczywiście misje są w odpowiedni sposób wplecione w przebieg kampanii. Przykładowo - w jednej z nich jako sabotażysta musimy zniszczyć stanowiska artylerii przeciwnika, a już w następnej przeprowadzamy poranny atak śmigłowców (przy którym brakuje tylko muzyki Wagnera w tle).

Oto, co znaczy spojrzeć śmierci prosto w twarz.



The Great War

...i jeszcze dawniej - lata 1914-1918 - wojna, zwana przez ówczesnych Wielką (nie mieli pojęcia, że jej okropności zostaną zupełnie przyciśnięte przez tę następną, z lat 1939-1945). Pierwsze samoloty, pierwsze czołgi, pierwsze karabiny maszynowe, ale i, jak dawniej, konnica. Będzie krwawo.

Battlefield: Earth

...i wreszcie ostatni, tym razem jednak jakby z nieco innej bajki. Konflikt w nim bowiem ukazany to nie ludzie kontra ludzie, lecz - che, che - ludzie kontra Obcy! Twórcy Battlefield: Earth to, jak się zdaje, maniacy serii X-Com. Świadczyć o tym może tak tematyka i fabuła - agresja z kosmosu, zjednoczona Ziemia, jak i jawne zapożyczenia, np. siejący zagładę hoverdisc. Aha, można grać Obcymi (tu, dla zmyłki, określani nazwą X-Force).

I jako bonus story:

Już w tej chwili też można rozegrać pierwsze misje kampanii rosyjskiej - Russian SpecOps, po śmierci generała Guby (Huby?). NATO do morza? Czemu by nie spróbować? :)

ale niektóre z pojazdów, te bardziej "kruche", mogą przy tym ulec uszkodzeniu. Zdarzyło mi się, na przykład, być jednym z żołnierzy wyznaczonych do patrolu. Wyruszyliśmy nań dżipem, dotarliśmy na wyznaczone miejsce, zrobiliśmy, co do nas należało i ruszyliśmy w drogę powrotną. Mało brakowało, a skończyli- byśmy w dymiącym wraku. Prowadzony przez komputerowego kierowcę samochód wjechał ze zbyt dużą prędkością na jakąś nierówność terenu, wyślizgnął się z toru jazdy i przewrócił. Niby nic w tym strasznego - da się grać.

Podobne sytuacje zdarzają się częściej, ale zazwyczaj są nieszkodliwe.

Całkiem inaczej wygląda sprawa z czołgami. Im zderzenia i wstrząsy nie czynią większej szkody, ale poczynania Al! i owszem. Czołgi jadące w formacji trzymają się blisko siebie - tak, że gdy chcesz gwałtownie zmienić kierunek (bo np. ktoś zaczął cię ostrzeliwać), najczęściej kończysz jako uczestnik pięknego karambolu. A wtedy jesteś idealnym celem nawet dla niewidomego artylerzysty. Dlatego lepiej nie pozostawiać kierowania czołgiem komputerowemu kierowcy. Ogólnie cała załoga maszyny ma problemy z dokładnym wykonywaniem rozkazów, przez co - nawet jako dowódca - wiele rzeczy musimy robić samodzielnie. Gdy już się do tego przyzwyczailiśmy, misje z udziałem czołgów stają się tak samo wciągające jak te, w których kierujemy żołnierzami.

Niestety tego samego nie można powiedzieć o misjach, w których wcielamy się w pilota jakiegokolwiek maszyny latającej. Śmigłowce owszem, dają się prowadzić w miarę dobrze, ale trafia im do tego, jaki trzeba włożyć w skuteczne sterowanie potężnym samolotem, jakim jest A-10. Brakuje tu podstawowych ele-

mentów potrzebnych w najprostszych nawet symulacjach, a to sprawia, że misje powietrzne rozczarowują. A szkoda, bo marzyło mi się przeoranie kilku rosyjskich czołgów przy użyciu słynnego działka montowanego w A-10...

Wszystko, co do tej pory napisałem, odnosi się do rozgrywki dla jednego gracza w trybie kampanii. Opowiada ona historię zbuntowanego rosyjskiego generała, który próbuje siłą zdobyć grupę wysp. Scenariusz skonstruowano naprawdę sprawnie i inteligentnie, dzięki czemu rozgrywka przez cały czas jest tak samo interesująca. Gdy skończymy zabawę z kampanią, pozostaje kilka możliwości. Gra oferuje jeszcze edytor misji, za pomocą którego można skonstruować właściwie dowolne zadanie. Nie zabrakło też trybu multiplayer, który - moim skromnym zdaniem - stanie się klasyką tego typu zabawy. Tutaj rozgrywka nie przypomina typowych

Złociaka za myśli tego faceta po drugiej stronie lufy.



sieciówek FPP, bo potencjał, jaki ma Operation Flashpoint, jest znacznie większy.

W zasadzie grze nie brakuje niczego, zresztą już w kilka dni po premierze Operation Flashpoint stał się przebojem w całej Europie. Oczywiście nie uchowano się od kilku błędów, które obniżają końcową ocenę - dlatego nie będzie 10/10. Znalezione w grze drobne, ale widoczne buraczki nie sprawi nikomu większego problemu... ale poważniejszych usterek raczej nie zauważyłem. Można by się czeplić realizmu, ale - moim zdaniem - to kompletna bzdura, gdyż nadmierny realizm nie pozwalałby się dobrze bawić. Najpoważniejszym zarzutem są dość duże wymagania sprzętowe stawiane przez OF, ale przy dzisiejszych cenach sprzętu i możliwości dostosowania gry do posiadanej maszyny wada ta również traci na wadze.

Zatem końcowa ocena jest wysoka, bo Operation Flashpoint to gra wspaniała. Nie stawiam oceny najwyższej tylko i wyłącznie dlatego, że europejska wersja została potraktowana jako beta test dla wersji amerykańskiej.

PS Operation Flashpoint zostanie wydane w polskiej wersji językowej przez firmę CD Projekt. Za grę z prezentem (o którym na razie nic nie wiemy) trzeba będzie zapłacić 99 złotych.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Bohemia Interactive
Dystrybutor:
CD Projekt
Internet:
www.codemasters.com/flashpoint
Wymagania:
PI400, 64 MB RAM
Akcelerator:
Konierny z 16 MB pamięci (lub
Voodoo 2 z 8 MB)

Plusy:
• wspaniała zabawa
• doskonały scenariusz
• zrujnowanie dziecięcych marzeń o zabawie w żołnierzy

Minusy:
• mnóstwo drobnych błędów, jednak nieprzeszkadzających w rozgrywce

Ocena:
9

Demu na CD 08/2001

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE EXPANSION PACK

Jak coś jest dobre, to produkuje się tego więcej, żeby zarobić. Ta prosta zasada nie omija przemysłu komputerowego, który w zasadzie jest ojcem słowa "add-on". Nie minęła chwila czasu od wydania Star Trek: Voyager Elite Force, a mamy już dodatek.

Mycroft

Gra była naprawdę ciekawa, liczba botów, które nas wspierały, przeogromna, a grafika naprawdę wspaniała. I cóż się dziwić, gdy za grę biorą się Activision i Raven Software? A w dodatku korzystają z dobrze podkręconego silnika Q3.

VEF była pierwszą grą na rynku, która wykorzystywała nowy silnik - i muszę przyznać, że robiła to z wielkim powodzeniem. W połączeniu ze świetną fabułą, doskonałymi dialogami i scenariuszem, pisany przez osoby zajmujące się na co dzień tworzeniem skryptów do serialu, dawało piorunujące - przez wielu niedocenione - efekt. Ostatecznie całość wyglądała jak dobrze wyreżyserowany odcinek Voyagera. Ale po przejściu całej gry pozostawał niedosyt, mimo genialnego trybu multiplayer.

Zaraz potem wyszły nowe mapy dla gry wieloosobowej, kilka amatorskich modów i nic poza tym. Fani gry i Star Treka czekali cierpliwie. I doczekali się. Oficjalny dodatek nareszcie ukazał się na rynku! Jak wiadomo, dodatek z definicji jest tylko uzupełnieniem gry podstawowej i tej też wymaga do działania. Po łatwej instalacji możemy więc przejść do menu głównego gry. Przy wszystkich opcjach, znanych nam już z EF, pojawi się nowy przycisk - Virtual Voyager. Prawie cały dodatek to właśnie ta opcja. Zatem przyjdzie nam zwiedzić cały statek! Od mostka po pokład numer 15... Większość z was myśli pewnie, że będzie to wyjątkowo nudna wycieczka. Ale jesteście w błędzie. Podczas niej będziecie musieli wykonać kilka zadań, przeczytać kilka logów czy nacisnąć trochę przycisków - bez tego nie ukończycie dodat-



ku. A że na całym statku rozproszonych i poukrywanych jest kilkanaście bonusów, które należy znaleźć, to już inna piosenka...

Co będzie można zrobić? Obejrzymy, między innymi, rdzeń komputera (dotąd niepokazywany nawet w serialu) lub wystartujemy prom z hangaru. Odpowiedzmy holodok, na którym będziemy mogli uruchomić kilka ciekawych programów... właśnie! Jednym z nich jest odcinek ukochanego serialu Toma Parisa - "Capitan Proton". W tym odcinku kapitan Proton ratuje ukochaną i świat, a złym charakterem jest jak zwykle doktor Chaotica. Kto widział jeden z odcinków "Voyagera", dobrze wie, o czym mówię. W roli Królowej Ludu Pajaków wystąpi kapitan Janeway... W dodatku ta przygoda na holodoku będzie... czarno-biała! A wszystko utrzymane w klimacie seriali s.f. z lat czterdziestych. Po prostu miód, szal i nirwana.

Poza holodkiem ukaże się nam astrometria - oczko w głowie 7 z 9, hangar, w którym stoją alkozy Borga (dla niezorientowanych - tam sypia 7 z 9 oraz dzieciaki zasymilowane przez Borga - to jeden z pierwszych odcinków ostatniego sezonu), stacja medyczna z doktorem, mostek, maszynownia, bryg, stołówka i tak by można wyliczać w nieskończoność. Spotkamy też prawie całą załogę statku - od kapitana Janeway po Neelixa. Oczywiście nie zabraknie też całego Hazard Teamu i postaci znanych z serialu. W trakcie

przechadzki po statku miałem wrażenie, że całość żyje własnym życiem - pracujący na służbie oficerowie, koledzy po służbie, snujący się po korytarzach - wszystko jak w prawdziwym serialu. Od czasu do czasu ekipy naprawcze i pootwierane włazy naprawcze. Czyli zwykły dzień z życia Voyagera.

Cała akcja w dodatku to bezpośrednia kontynuacja głównej przygody z gry oryginalnej. Miałem wrażenie, że całość zaczyna się tego samego dnia, w którym ją skończyliśmy. Jak już wspominałem, w grze występują poukrywane przedmioty, które trzeba będzie znaleźć. Metodyczne przeszukiwanie dek po deku przyniesie chyba najlepszy rezultat. Proponuję zajrzeć w każdy zakątek, obejrzeć każdą skrzynię i przeteleportować się w każdą z dostępnych w komputerze transporterów lokacji. Nie mówiąc już o tym, że na mostku możemy włączyć czerwony alarm albo sekwencję autozniszczenia... i po dziesięciu sekundach - boom! Taka jest kolej rzeczy. Całkiem spora interakcja ze statkiem ustępuje jednak takim programom, jak "Captain's Chair", ale nie ma co stawiać wysokiej poprzeczki silnikowi Q3...! Wspaniały efekt graficzny gry nieco poprawiono nowymi i bardziej realistycznymi teksturami oraz dodano szereg nowych. W sumie nie zanotowałem większych zmian, choć najważniejszą sprawą jest nowy podkład dźwiękowy dla 7 z 9. Po długich namowach Jeri Ryan zdecydowała się wreszcie na wzięcie udziału w pracach nad grą i nagrała nie tylko teksty do dodatku, ale i zaległe kwestie mówione z głównego epizodu single playera. To na pewno ucieszy wszystkich fanów, choć na tym poprawki się nie kończą.

Wraz z dodatkiem instalowany jest do gry patch w wersji 1.20, a do trybu multiplayer dodano kilka nowych rozgrywek. Właśnie grze wieloosobowej poświęcono dużo czasu i oprócz dużej liczby nowych skinów dla postaci, która się teraz podwoiła, zobaczymy nowe i intrygujące możliwości. Dodatkowo umieszczono na krążku wiele map, zaprojektowanych zarówno przez oficjalny zespół, jak i przez fanów. Nowych jest ponad 20 i co tu by nie mówić, są świetne. Jak już jesteśmy przy dodatkowych opcjach, to nie sposób nie wspomnieć o nowych gadżetach, których będziemy mogli używać. Mowa tu o pistolecie Kapitana Protona, o tricorderze i HypoSprayu. Ale na tym ulepszenia się kończą.

Podsumowując, całość jest doskonałym od strony merytorycznej dodatkiem, dobrze zrobionym zarówno od strony graficznej, jak i dźwiękowej. Różni nieco może brak dodatkowej przygody dla trybu single player, ale to chyba pozostawiono na następny raz... W sumie dodatek jest bardzo udany. Każdy Trekker oraz miłośnik tej gry będzie bardzo zadowolony z zakupu. Teraz pozostaje czekać na kolejny albo na drugą część gry.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Raven Software
Dystrybutor:
LEM, tel. (022) 6428165
Internet:
http://www.ravensoft.com
Wymagania:
Celeron 266, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX
Akcelerator:
tak

Plusy:
• grafika
• 7 z 9 ma nareszcie swój głos
• poprawiono błędy
• można zwiedzić Voyagera
• rozbudowany tryb multiplayer

Minusy:
• zbyt krótka
• po macoszemu potraktowany single player
• to tylko skromny dodatek, a nie dodatkowy epizod

Ocena:
8



"Jak ten czas szybko leci!", powiedział Galileusz, obserwując zrzucany z ratuszowej wieży zegarek. Ku uciesze czytelników przypominę, że taki zwrot literacki nazywamy welleryzmem - od nazwiska jednego z bohaterów (służącego Sama Wellera, częstującego nas takimi perełkami niemal na każdej stronie) "Klubu Pickwicka". Nie dalej chyba niż trzy miesiące temu pisałem recenzję gry "Rycerze Króla Artura", a tu proszę, jest jej już druga część. Jak tak dalej pójdzie, to gry zaczną pojawiać się w takim tempie, że nie nadążymy z ich omawianiem - co zresztą będzie chyba sytuacją normalną i nie będziemy musieli omawiać każdej gry, tylko te ciekawsze. Będziemy - oczywiście wszystko na wasz użytek - przebiegać wśród nich jak w ulegawkach, grymasić i w ogóle zachowywać się jak gwiazdy programu Big Brother. Na razie jednak jeszcze nie ma tak dobrze... więc zajmijmy się tym, co mamy.

El General Magnifico

Arthur's Knights II

A mamy zupełnie nową, starą grę!

Po raz pierwszy chyba spotkałem się z czymś tak niezwykłym. Jest to kontynuacja gry Rycerze Króla Artura, jaką niedawno w polskiej wersji przedstawiła nam firma CD PROJEKT. Stoję teraz przed pewnym dylematem, gdyż nie bardzo wiem, czy opisywać to, co się działo w poprzedniej części, czy nie. Ponieważ chyba jednak nie wszyscy mieli możliwość grania w pierwszą część gry, opowiem pokrótce, co się działo przedtem.

Dla miłośników przygódówek gra jest warta ósemeczki, dla innych nie więcej niż cztery.

Bohaterem obu części (w obu znaczeniach) gry jest niejaki Bradwen (co prawda za samo takie imię mógłbym popełnić ojcobójstwo,

ale różne są upodobania co do rozrywków w rodzinach). Piszę tak skomplikowanie, bo pierwsza część była zasadniczo dwiema różnymi grami i to samo jest z drugą. W zasadzie teraz będziesz miał

bohatera legend celtyckich. Wątek obu poprzednich gier był podobny, rozegrano go jednak zupełnie inaczej - bohater był synem (którego pochodzenie z właściwej strony łoża podawano w wątpliwość) króla Atrebatów, pozbawionym tronu i dziedzictwa w wyniku knowania podstępного brata Morganora (zauważyliście może, iż "knowania" to termin zarezerwowany wyłącznie dla zwolenników Ciemnej Strony Mocy? Uczciwi zawsze planują, przewidują, uprzedzają wydarzenia). Morganor sprzymierzył się z ciemnymi siłami, by z ich pomocą wyzwać Bradwena z dziedzictwa. Bradwen musiał stawić czoło fałszywym oskarżeniom, ale po wielu przygodach wychodził ze starcia zwycięsko - pokonując przelniewiercę w efektownym pojedynku (przed obliczem samego Króla Artura). Po drodze przyszło mu zwiedzić zaczarowaną krainę wrózek. Avalon i Las Arden, w którym pradawni mieszkańcy Brytanii oddawali część starym bogom. Tym, co nie czytali Szekspira zbyt dokładnie, przypomnę, że akcję "Snu Nocy Letniej" umieścić on po części właśnie w Lesie Arden. Niektórzy utożsamiają Las Arden z innym, nieco bardziej znanym lasem angielskim, mianowicie z Puszcza Sherwood, w której królował Hern - prastary saksoński (a może jeszcze starszy?) bóg łowów - i oczywiście nasz dobry znajomy Hoody Roobin, z bandą pod przewodem jego zastępcy, a tym był oczywiście Blady Marian. W ogóle trzeba stwierdzić, że grając w Rycerzy Króla Artura, będziesz cały czas obcował ze starymi angielskimi mitami, a te są bardzo ciekawe. Czy wiecie, że niektórzy znawcy angielskich legend utrzymują, iż nieznanym nam skądinąd okres trzydziestu lat Chrystus spędził w Brytanii wśród tamtejszych druidów - dokąd się udał po ucieczce z Egiptu??? Ale dajmy spokój dywagacjom i zajmijmy się przedmiotem recenzji.



do czynienia ponownie z dwiema absolutnie różniącymi się od siebie grami. W jednej (jak poprzednio) animujesz rycerza chrześcijańskiego, w drugiej

Rycerze Króla Artura II to gra, którą od części pierwszej dzieli okres kilkunastu lat. Po wielu przygodach Bradwen zostaje przez króla Artura zwolniony ze służby i z królewskim błogosławieństwem wraca do swego państwa, by objąć w nim rząd. Niestety... sprawa nie jest tak prosta, jak mogłoby się wydawać.

Okazuje się bowiem (animacja Czampiona Pogan), że władzę z faski króla Artura plemię Atrebatów cnią z grubej rury i Bradwen musi udowodnić swoim poddanym, że w istocie jest jej godzien. Zaczyna więc od udowodnienia poddanym, że zasługuje na tron (przy okazji rozwiązując im kilka pomniejszych problemów, z których nie najdrobniejszy polega na odnalezieniu starodawnej korony Atrebatów). Potem zaś przekonuje się, że z koroną związana jest stara klątwa, którą odwrócić może jedynie... Nie, nie będę wam psuć przyjemności. Gra w istocie jest nie mniej ciekawa od jej części pierwszej. Z pewnym zdziwieniem, na przykład, dowiedziecie się, że bycie królem to nie tylko przywileje. ("Jest rzeczą królów zginąć za swój lud, gdy tego żądają bogowie" - Maciej Ślonecki). W niektórych kulturach król poświęcał swe życie, aby odwrócić klęskę nad ludem. Z legendami o Arturze wiążą się opowieści o Królu Rybaka i o przekleństwie, jakie nań spadło w związku ze starym grzechem (animacja Chrześcijanina), który popełnił jeden z jego przodków - w grze poznacie przynajmniej dwie ich części - grzech ten polegał podobno na uwolnieniu Smoka, którego później zdekapitował święty Jerzy. Ponieważ, według Tomasza z Akwinu, nic się nie dzieje bez woli Opatrzności, przyznam, że uważam, iż ta się nie popisała konsekwencją, ale nie mnie oceniać jej wyroki.

W ogóle od razu trzeba stwierdzić, że scenariusz (fabuła czy jak ją tam zwać) gry jest jej mocną stroną i popracowali nad nią specjaliści co się zowie. Zresztą czasy arturiańskie to okres w dziejach Anglii, kiedy wątki pogańskie spletały się z chrześcijańskimi (przypominam, że w bardzo dobrej skądinąd, powieści przygodowej dla młodzieży, "Puk z Pukowej góry", kowal pradawnych bogów, Weland - znany nam i z Sagi o Nibelungach, i z powieściowego cyklu "Zima Świata" Michaela Rohana - wykuwa swój najlepszy miecz dla młodego chrześcijańskiego kleryka - Hugona). Piszę to wszystko po to, by wam udowodnić, że kultura jest czymś złożonym i smaczkowym, nieczym dobrym plackem. I że gry komputerowe niekoniecznie są tylko dla amatorów odrębowania ulicznych stresów.

Podobnie jak poprzednio, będziecie animowali dwie postaci - na początku wybieramy Białą lub Czerwoną Księżkę (tym razem nie kojarzcie wyboru z polityką) i zgodnie z tym można grać w dwie gry. Istnieje możliwość zapisania gry w dowolnym momencie, przez co twórcy dali nam dużą swobodę - jak się zatniecie w jednej linii, spokojnie można się przerzucić na drugą. Dialogi są wyświetlane, więc dla znających jako tako "lengylidz" kłopotów się nie przewiduje. Grafika jest bardzo ładna - co prawda można by rzec, że twórcy poszli na łatwiznę, bo w zasadzie masz do czynienia z tymi samymi lokacjami co poprzednio - tyle że jest lato, więc wszystko wygląda inaczej. Zieleni, bujne kwiecie itp. Ale to w końcu logiczne - świat średniowiecznych legend nie zmienił się aż tak szybko jak dzisiejszy Wrocław, w



którym pomysły jego rządców zaskakują nieustannie mieszkańców, owocując gigantycznymi nieraz korkami ulicznymi.

Oprawa dźwiękowa gry jest podobna do tej z części pierwszej i podobnie jak tam w niektórych miejscach potrafi być nieznośna. Chichoty wrózek w pewnych miejscach coś sugerują, w innych morno irytują... podobnie jest z rozmaitymi poswistami, warczeniem (wilki?) i innymi odgłosami. Irytujące jest również to, że pewne rzeczy można zrobić tylko w miejscach przewidzianych przez programistów Cryo. Zilustruję rzecz przykładem - w pewnym miejscu masz do rozwiązania coś jakby starą zagadkę o wilku, kozie i kapuscie, które trzeba przewieźć przez rzekę tak, by wilk nie zjadł kozy, a koza kapusty. Rozwiązanie znajdziesz, jak pomyślisz, która z Wrózek może zostać sama - ale to nie wszystko. Rzecz w tym, że każda rzecz musisz zrobić dokładnie w tym miejscu, w którym to przewidzieli twórcy programu. Maniera wrzucania ramionami, jaką popisuje się dość często Bradwen, potrafi w końcu zrytować gracza z nerwami jak liny, na których wisiła kotwica Tytanica. Wystarczy powiedzieć, że nigdy nie będziesz wiedział, które drzwi da się otworzyć, a które nie - a otwiera je Bradwen, stając tuż przed nimi - pośrodku, i zwrócony do nich twarzą. Jeżeli choć jeden z tych warunków nie zostanie spełniony, drzwi zostaną zamknięte. Diabło to irytujące.

Mocną stroną gry jest, co muszę powtórzyć raz jeszcze, świetnie zarysowana intryga. Zwroty akcji są niespodziewane i tak nagłe jak wizyta poborców

podatkowych. I to jest to, co grze należy zaliczyć na ogromny plus. Mimo że jej niedostatek oplacisz seriami zawieszonych przekleństw, jeżeli jesteś prawdziwym miłośnikiem przygódówek, to się nie zrażasz. Ja bukiem w nią przez kilkanaście wieczorów, świadom oczywiście wszystkich jej braków. Gra ma sporo wad i kilka zalet, moim zdaniem, je równoważących.

Dla tych, co nie znają części pierwszej, powiem, że wady i zalety są dokładnie takie same - i powtórzę w razie czego wszystko przed sądem. Jest też dodana opcja wyświetlania mapy, którą za ciebie zrobili twórcy gry - co w niektórych miejscach, na przykład w Lesie Arden - bardzo ułatwia orientację. Interfejs jest identyczny jak w części pierwszej, więc ci, co grali już w Rycerzy Króla Artura i udało im się ukończyć kilka questów, nie powinni mieć kłopotów. Jak w części pierwszej, bardzo się przydaje wyliczenie ich samych oraz składających się na nie elementów, które zostały jeszcze do wykonania.

Najistotniejsze w tym wszystkim jest to, że - jak w części pierwszej - znów będziesz miał do czynienia z dwiema zupełnie różnymi opowieściami. Wybierając Czerwien, zdecydujesz się na pomoc Merlina i wrózek - będziesz musiał pokonać olbrzyma, który ma buty tylko o dwa numery mniejsze od kajaka. Potem trzeba ci będzie odnaleźć starodawne naczynie, za pomocą którego Bradwen użył swoim cierpieniom (nie chodzi bynajmniej o nocnik), i tak dalej, i tym podobne. Możesz jednak dokonać innego wyboru i wówczas - jako rycerz chrześcijański - będziesz szukał pomocy u świętych, pustelników i innych pobożnych mężów. W obu przypadkach natkniesz się na zagadki, niektóre dość łatwe do rozwiązania, inne trudniejsze (nie jest łatwo się domyślić, na przykład, co zrobić z czterema znalezionymi cynowymi mieczami, bo choć wiadomo, że nie nadają się do walki, czort wie, do czego ich użyć), a już domyslenie się, gdzie znaleźć Gwiazdę Północną, to sprawa niemałej spostrzegawczości. Odgadnięcie tych zagadek popycha grę do przodu i dostarcza niemałej satysfakcji intelektualnej. Jak zatem ocenić tę grę? Ma ona przecież w sobie coś, co wciąga i każe na kilka godzin włączyć kompa - bo stawiane przez nią wyzwania tkwią gdzieś w głębi

czaszki i drażni. Nie ma tu żadnych problemów czasowych, możesz się zupełnie spokojnie zastanawiać nad rozwiązaniami zagadek, co też jest ogromną zaletą. Przypominam sobie inne gry Cryo, w których trzeba było (co prawda tylko w niektórych miejscach) uwijać się jak oszala-



ła mrowka, by zdążyć załatwić strażników albo nie dać się "ukamienować" Gorgonie. W omawianej grze nie takiego cię nie spotka. Co prawda jeden element ogromnie irytuje - a mianowicie konieczność przemierzania dróg. Są bardzo ładnie zaplanowane graficznie - to prawda, ale kiedy przyjdzie po raz dwudziesty przemierzyć ścieżkę od Dębu Merlina do Stawu Wrózek, to każdego mogą porwać diabli.

Aby już zbytnio nie smęcić, powiem, że dla miłośników przygódówek gra jest warta ósemeczki, dla innych nie więcej niż cztery - w sumie więc oceniam ją na uczciwe sześć punktów.

Ocena:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Cryo

Dystrybutor:

CD PROJEKT tel. (022) 519 69 00

Internet:

http://www.cryo.com

Wymagania:

P300, 64 MB, Win 9x

Akcelerator:

konieczny 0 MB

Plusy:

- piękna grafika
- doskonała muzyka
- bardzo dobra fabuła

Minusy:

- mała "przystawalność" ruchów bohaterów z otoczeniem
- niezbyt wygodny interfejs

Edge of Chaos

INDEPENDENCE WAR 2



Niewiele gier może się pochwalić oprawą graficzną, której oglądanie kończy się ślinotokiem. Niewiele gier posiada intro, które potrafi do głębi poruszyć oglądających. Niewiele ma fabułę mogącą spokojnie konkurować z bardzo dobrymi książkami. Niewiele wreszcie próbuje podążać w zupełnie nowym kierunku - albo chociaż ponownie odkrywać dawno zapomniane wzory, będące jednak niegdyś powodem wielu głębokich westchnień. A ile gier może pochwalić się tymi wszystkimi cechami naraz? Wydany niemal trzy lata temu I-War mógł, ale przecież niewiele gier można nazwać przełomowymi...

Allor

To była gra! I nadal zresztą jest, bo mimo braku wsparcia dla akceleratorów (przynajmniej w pierwotnie wydanej w Europie wersji - bo wydana później wersja na USA miała już zaimplementowany support dla 3DFx, a i do wersji europejskiej przygotowano odpowiedniego patcha) spokojnie wygrywała z praktycznie wszystkimi obecnymi wtedy na rynku symulatorami kosmicznymi. Była zresztą pierwszą od długiego czasu grą mogącą z całkowicie czystym sumieniem nosić tytuł "kosmicznego symulatora". A to dlatego, że te wszystkie TIE Fighters, X-Wingi, Wing Commandery czy Descenty: Freespace z symulacją lotu w kosmosie nie miały praktycznej nic wspólnego - bo niby w jakim to kosmosie istnieje sobie powietrze hamujące myśliwce po wyłączeniu silników? Owszem, trzeba je uwzględnić, ale przy walce zwykłych samolotów, w kosmosie zaś panuje przecież, wprawdzie bardziej lub mniej doskonała, ale jednak próżnia! Niby różnica niewielka, ale w praktyce niemal całkowicie zmienia sposób prowadzenia walki! A że na lepszy, dodawać chyba nie muszę - tego się zresztą słowami opisać nie da, tego trzeba było na własnej skorze doświadczyć.



Ludzie

Harrison King

Ostatni prezydent Wspólnoty - pamiętany jako tyran, który próbował położyć kres ruchowi Indies przy użyciu siły, co doprowadziło do pierwszej Wojny o Niepodległość. Ze względu na szybko osiągnięte po jej zakończeniu porozumienie wiele osób zastanawiało się, czy nie mógł zapobiec tej wojnie poprzez wcześniejsze skontaktowanie się z przedstawicielami tego ruchu. Jego twarda polityka kosztowała życie około pół miliona osób, włączając w to jego samego, oraz wprowadziła gospodarkę w głęboką recesję, z której podzwinięła się dopiero po paru dekadach. Po podpisaniu porozumienia UV-Celi King nie zaprzestął walki i za pomocą lojalnych mu sił rozpoczął najazdy na cywilne, z czego wyniosłowa: no, że celem była jedynie destabilizacja społeczeństwa, niezbędna do przeprowadzenia przewrotu. Jednak ostatecznie ujęto go dzięki załodze i nieznanemu kapitanowi korwety Dreadnaught, działającemu wspólnie z niszczycielem Under New Ownership - byłej własności Wspólnoty przechwyconej przez Colina McDuffa.

Jefferson Clay

Jefferson Clay był pomijany przy promocjach i nominacjach do odznaczeń, a przy tym był nadgorliwym oficerem Floty. Polegał w bitwie o Punkt Tolimana. Jego biografia została umieszczona w encyklopedii, ponieważ był ostatnim z bohaterów dawnej Wspólnoty. Jego osoba wpisana została w historię Ruchu Niepodległościowego, stając się z czasem legendą znaną jako Cykl Clay. Bowiem Jefferson był jednym z najdziwniejszych symboli tego ruchu, zważywszy na fakt, że wcześniej zginął, walcząc właśnie przeciw Ruchowi Niepodległościowemu. Clay był oficerem średniego szczebla i miał na swoim koncie największą liczbę zwycięstw oraz największe doświadczenie w walce pośród wszystkich dowódców Floty. Wydaje się, że właśnie to sprawiło, iż prezydent Wspólnoty, Harrison King, wybrał go do przeprowadzenia bardzo ważnej misji w wojnie przeciw Indies. Jego reputacja dawała pewność, że będzie bardzo efektywny. Clay stał się męczennikiem w bitwie o Punkt Tolimana, bardzo ważny strategicznie punkt Lagrange'a, który był położony w sercu Systemów Centralnych. Oddał życie, niszcząc wielkie urządzenie do blokowania punktów Lagrange'a, które mogło zniszczyć główną Flotę Wspólnoty przez samo jej wyjście z nadprzestrzeni. Jego bohaterские poświęcenie uratowało życie co najmniej pięciu setom oficerów i marynarzy.

W czasie gry interesuje nas już tylko CD numer dwa - plus za sensowne podzielenie danych. Ale oczywiście nie ostatni. Przy uruchamianiu gry mamy bowiem szansę obejrzenia filmu wprowadzającego. Długiego i niezłego, choć, co z żalem muszę w tym miejscu przyznać, do intro części pierwszej trochę mi niestety brakuje. Nie ta skala i nie ten rozmach... Ale ciężko to uznać za wadę, bo też i ciężko przecież z osobistej tragedii małego chłopca stworzyć dzieło mogące się równać wielkiej kosmicznej bitwie, w której ginie ostatni z bohaterów Wspólnoty!

Zresztą Jefferson Clay pojawia się, choć nie jako istota z krwi i kości, także i w intro do dwójki. A i w grze odgrywa wcale nie mniejszą rolę,

zwłaszcza w zerowym jej akcie, kiedy to wcielamy się w postać młodego Carla Johnstona próbującego ułożyć sobie jakiś życie w świecie, w którym jego jedyną bratnią duszą stało się nagle niezbyt duże pudło z komputerem przechowywującym osobowość starego (bo akcja dwójki osadzona została w jakichś sto lat po wydarzeniach jedynki!) bohatera. Muszę zresztą uczciwie przyznać, że przez pierwszych parę chwil bałem się, że w Edge of Chaos już do końca będzie się kontrolowało poczynania młodocianego pirata, co po "nieco" odmiennym klimacie I-Wara niezbyt by mi odpowiadało... Na szczęście po zaliczeniu kursu wprowadzającego młody Carl ląduje w więzieniu, z którego po piętnastu latach "wychodzi" (sposób wyjścia możecie podziwiać w demie, które właśnie w tym momencie się rozpoczyna). I na dobrą sprawę dopiero w tym momencie rozpoczyna się gra, a gracz ma okazję zasmakować w urokach żywota kosmicznego pirata.

Przyznacie chyba, że utożsamiana z piractwem swoboda (dobrze tu zresztą oddana!) niezbyt przypomina żywot oficera Floty, jaki wiedliśmy w części pierwszej. Ale prawdę powiedziawszy, do wolności można się bardzo szybko przyzwyczaić. Zresztą ciężko sobie raczej wyobrazić pirata, któremu ktoś cały czas mówi, gdzie ma lecieć i kogo ograbić - przecież piraci sami wybierali swoje cele! Jeśli jednak ktoś w tym momencie pomyślał sobie, że oto opatrzoną wspaniałą historią Independence War wyewoluował w kierunku pozbawionego głębszej fabuły symulatora kosmicznego pirata, jest na szczęście w błędzie. Fabuła jest bowiem tutaj równie ważna, a przy tym jeszcze bardziej pogmatwana! Tyle tylko, że pomiędzy zadaniami, które trzeba wykonać, mamy wolną rękę i możemy bez najmniejszych utrudnień zająć się zdobywaniem towarów na wymianę. Bez czego zresztą zbyt daleko nie zajdziemy (czy może raczej "nie zalecimy"), bo praktycznie jedynym pewnym sposobem na dozbieranie swojej jednostki jest kupowanie nowych gadżetów. Zresztą, by coś dostać, trzeba samemu coś zaoferować w zamian.



Tym oto sposobem dotarliśmy do dwóch, chyba najwspanialszych, cech nowego I-Wara: handlu i możliwości swobodnego uzbrajania swojego statku w przeróżne zdobyte techniki. Obie dość ściśle się łączą, dając graczowi poczucie sporej swobody, jeszcze pełniejszej iluzji samodzielnego wpływu na własny los. I to pomimo faktu, że handel ograniczony jest tu jedynie do wymian barterowych (towar za towar), przez co lepiej go nawet nie próbować porównywać do modelu znanego z First Encounters (dynamiczna ekonomia). Jednak ciężko się to uznać za wadę, bo przecież który szanujący się pirat zająłby się dobrowolnie "normalnym" handlem! Zaś jako sposób na zdobywanie nowego uzbrojenia, sensorów czy innych niezbędnych do przeżycia systemów statku nawet taki uproszczony barter sprawdza się znakomicie.

Handel nie jest jednak wcale jedynym sposobem na polepszenie szans w walce. Po wykonaniu niektórych zadań otrzymujemy bowiem w nagrodę miłą gadżetkę, nie mówiąc o zdarzających się od czasu do czasu darmowych doobrojeniach (np. niezbędne do wykonania zadania rakiety, których w dodatku nie musimy po jego zakończeniu zwracać) tudzież przydzielanych nam skrzydłowych.

To także można uznać za swego rodzaju nowość, bo I-War, mimo iż od czasu do czasu dawał nam szansę poznania smaku walki w grupie, to jednak były to przypadki raczej sporadyczne, a w dodatku nie mieliśmy nad swoimi pomocnikami prawie żadnej kontroli. W Edge of Chaos nie dość, że bardzo szybko dorabiamy się dwóch myśliwców - wieżyczek (przycumowane do kadłuba robią za niezależne stanowiska ogniowe, a po odłączeniu stają się zwrotnymi myśliwcami), które na długi czas są nieodłącznymi towarzyszami w walce, to jeszcze na całkiem sporo misji dostajemy (czasowo) dodatkowych pomocników! I to słuchających naszych rozkazów! Fakt, że zbyt wielu możliwości nie mamy (atakuj, broń, melduj, dokuj tudzież zostań), ale w praktyce w zupełności to wystarcza. Na skomplikowane operacje taktyczne w ogniu walki i tak nie ma przecież czasu...

A sama walka - cóż, jest bez dwóch zdań tym, co tygrysy lubą najbardziej! Zwłaszcza gdy uzupełnia ją wspaniała oprawa graficzna, superrealistyczne odgłosy (czytaj: brzmiące bardzo sugestywnie, bo przecież o realizmie futurystycznych broni raczej ciężko się autorytatywnie wypowiadać...), całość zaś ma miejsce w kosmosie, a nie w powietrzu. Jest świetnie! Bosko! Niezapomnianie! Nawet gdyby nie było całego tego handlu, upgrade'ów statku czy nawet intrygującej historii, walka wystarczyłaby, żeby obok Edge of Chaos żaden fan kosmicznych symulatorów nie mógł przejść obojętnie! A przecież walka jest tylko jednym z kawałków tej wspaniałej układanki! I choć trudno nie zauważyć, że jest to jeden z najważniejszych elementów (bo bez walki praktycznie nigdzie się nie zajdzie, wszak nie dla pacyfistów profesja

kosmicznego pirata), to jednak o wielkości gry świadczy suma jej części składowych. Ale na szczęście można się w nią pobawić bez całej tej fabularnej otoczki - wystarczy wejść w Instant Action i zmierzyć się z kolejnymi hordami wrogów. Prymitywne? Oczywiście! Ale ile przy tym frajdy!

Zaś co do wielkości... skoro już przy niej jesteśmy, to pozwól sobie napisać parę zdań o przedstawionym w Edge of Chaos świecie. Po pierwsze, w oczy rzuca się po wejściu na mapę jego wielkość. Nie może się wprawdzie równać ze wspomnianymi już wcześniej Pierwszymi Kontaktami, ale jak na kosmiczny symulator, w którym główny nacisk położono, jakby nie było, na walkę -



cóż, jest po prostu ogromny! Dwa sektory z około szesnastoma systemami gwiazdnymi to tylko wierzchołek góry lodowej.

Nawet gdyby nie było całego tego handlu, upgrade'ów statku czy nawet intrygującej historii, walka wystarczałaby, żeby ohok Edge of Chaos żaden fan kosmicznych symulatorów nie mógł przejść obojętnie!

Zresztą wyraz "około" nie znalazł się tu przez przypadek, bo nie dam głowy, że w dalszej części gry nie dotrzemy przypadkiem gdzieś poza powszechnie znane miejsca - istnienie Obcych jest w tym świecie praktycznie pewne! Wracając jednak do systemów i wierzchołków gór lodowych, otoż w każdym z nich znajduje się dodatkowo po kilka planet, kilkanaście stacji i niezliczona liczba statków, kłębiących się przy punktach Lagrange'a (tylko przez nie można się niemal natychmiast przemieszczać między odległymi planetami czy gwiazdami - bo w świecie i-Wara podróże nadprzestrzenne można odbywać tylko pomiędzy ściśle określonymi miejscami, właśnie punktami Lagrange'a). Ten świat żyje, a my jesteśmy tylko jednym z jego małych trybików!

Przynajmniej na początku, bo nie da się ukryć, że rola stojącego z boku pirata dość szybko okazuje się być czymś znaczącym, znacznie większym, ale o fabule pozwól sobie mimo wszystko nie pisać, bo jest na tyle dobra i na tyle interesująca, że nasza sekretarka mogłaby mieć problemy z rozbrajaniem nadsyłanych przez "wściekłych inacej" graczy bomb... A szkoda dziewczyny, zatem dalsze opowiadanie o fabule ograniczę jedynie do krótkiego - "jest wielka"! Także w znaczeniu "długa", bo przez tydzień grania wcale się nie zbliżyłem do końca - ale przy pięćdziesięciu wcale nie takich krótkich misjach to raczej normalne! Fakt, że gdyby kioś

Cykl Clay

Jefferson Clay jest jednym z najbardziej interesujących bohaterów współczesnej mitologii. Zgodnie z zachowanymi zapisami był pragmatycznym i niezwykle efektywnym, a przy tym niedocenianym, oficerem Floty Wspólnoty podczas pierwszej Wojny o Niepodległość. To, że stracił życie w czasie bitwy o Punkt Tolimana, wiadomo jest ponad wszelką wątpliwość, ale uczciwy historyk musi poddać w wątpliwość dalszą część legendy.

Zgodnie z podaniami Indies osobowość Clay'a została w momencie jego śmierci zapisana w pamięci eksperymentalnego komputera biologicznego. Urządzenie to dostało się, wg legendy, w ręce korwety CNV 301, znanej obecnie jako sławny Dreadnaught. Okręt zmienił stronę w trakcie wojny - po tym, jak jego załoga na własne oczy zobaczyła zbrodnie popełniane przez Wspólnotę. Wiele okrętów i załóg przeszło na stronę Indies, Dreadnaught był jednym, który uczestniczył w niemal wszystkich ważnych wydarzeniach Wojny o Niepodległość, stając w liczbie najważniejszych jej symboli. Miejsce Clay'a w legendzie może stanowić ewolucję wcześniejszego kultu pilota myśliwskiego, który został zasymilowany w momencie upadku Wspólnoty.

wet i ukończenie gry w trybie single nie oznacza, że możemy grę odpuścić! Na chętnych czeka bowiem jeszcze tryb multi (i bardzo do niego podobny, a wspomniany już wcześniej Instant Action).

Całkiem zresztą niezły, ale przecież przy tak świetnie rozwiązanej walce nie mogło być inaczej! Fakt, że dostępne są jedynie deathmatch, deathmatch w wydaniu drużynowym oraz przekazywanie bomby (coś jak berek, tylko że po pewnym czasie wybuchu) i ganienie za flagą. W sumie niewiele, ale radość, jaką daje walka - hm, aż nadto dobrze zabawy wystarcza!

Tło historyczno-polityczne

Wspólnota

Nazwa, jaką przyjęto na określenie skolonizowanej przez ludzi części kosmosu. Era Wspólnoty rozpoczęła się w roku 2078 i trwała do 2272, czyli prawie dwa stulecia. Na początku wprowadzono ten system rządów, by móc w skoordynowany sposób rozłożyć kęsy i ryzyko związane z podbojem kosmosu. Jednak obecnie kojarzony jest on przede wszystkim z korupcją i przerosniętą biurokracją, czyli ostatnimi stadiami rozwoju. Na czele Wspólnoty stał demokratycznie wybierany prezydent i jego najbliżsi współpracownicy, ale pod koniec tego okresu nawet dziesięcioletnie kadencje nie wystarczały, by mogli się oni skutecznie przeciwstawić korupcji leżącej Służbę Publiczną.

Jednak w końcowych latach istnienia ten gigant wydawał się budzić ze snu. Jego 23 i ostatni prezydent, Harrison King, zdolał bowiem zjednoczyć polityków w walce z rosnącymi w siłę Indies. Ostatecznie prezydent King i niegodząca się na ustępstwa część Wspólnoty została pokonana, a niepodległość stworzyła małą enklawę w systemie Beta Hydrys, będącym obecnie protektorem korporacji Maas Industries.



Ruch Niepodległościowy

Pod koniec ery Wspólnoty mieszkańcy Systemów Centralnych, na które składał się Układ Słoneczny, Gwiazdy Bernarda i Alfa Centauri, stanowili prawie 70% ludzkiej populacji. To wielkie zbiorowisko ludzi wymagało nieprzerwanego dostaw nowych surowców, aby utrzymać wysoki standard życia, do którego przyzwyczajeni byli ich mieszkańcy - w czasach Wspólnoty zapewniano to wysokimi podatkami, które nałożono na mieszkańców Światów Zewnętrznych. Z czasem mieszkańcy zaczęli coraz mocniej występować przeciw temu wysiłkowi, myślic o oderwaniu się od Wspólnoty i ustanowieniu w koloniach niezależnych rządów. W ciągu dziesięcioleci ruch nie-

podległościowy narastał, aż w końcu partyzanckie policzki przekształciły się w otwartą wojnę w roku 2261.

Przywództwo w ruchu objęli początkowo pozbawieni praw obywatelskich kapitanowie jednostek międzygwiezdnych, jak na przykład Edison Hayes czy Colin McDuff. Wraz ze wzrostem siły ruchu, miejsce obok nich zajęli także politycy - bez wizji osób, takich jak Miles Yarwood, oraz wsparcia, jakiego ostatecznie udzielili ruchowi myślicy trzeźwo olicerowie Wspólnoty, jak na przykład Admiral Gudenav. Wątpliwe jest, czy ruch ten zakończyłby się szczęśliwym finałem.

Ostatecznie Ruch Niepodległościowy zakończył się w chwili podpisania traktatu wznoszącego rozbiórkę w systemie UV-Ceti i Yarwood doprowadził do podpisania pokoju ze Wspólnotą. W tym momencie Ruch Niepodległościowy oraz Wspólnota zastąpione zostały przez Nowe Przymierze. Jednak wojna trwała jeszcze przez następny rok.



Kiedy to udało się ostatecznie pokonać siły byłego prezydenta Wspólnoty, Harrisona Kinga, próbującego atakami na cele cywilne destabilizować sytuację.

Nowe Przymierze

Ostatnia jednolita władza skolonizowanego kosmosu, poprzedzająca jego prywatyzację, uformowała się po zakończeniu ery Wspólnoty (po wojnie o Niepodległość).

jako jedno z postanowień traktatu pokojowego podpisanego przez przedstawicieli obydwu borykających w konflikcie stron. Przymierze oferowało kolejnym światom znacznie lepsze warunki ekonomiczne, przyczyniając się do ich wzbogacenia. Jednak wynalazek technologii umożliwiającej dalsze skoki nadprzestrzenne i związana z nim dalsza ekspansja spowodowały, że liberalna polityka Przymierza okazała się nieprzystosowana do tworzenia nowych kolonii. Stare peryferia kosmosu coraz bardziej integrowały się z Systemami Centralnymi, jednak nowe przyczółki, jak Gagarin czy Badlands, pozostawiano samemu sobie. W końcu rząd zbankrutował i rozpoczął się proces wyprzedaży kolejnych instytucji państwowych. Formalnie w chwili obecnej Przymierze nadal istnieje, ale pełni jedynie rolę ceremonialnej kukielki bez żadnej władzy.

Era Własności Prywatnej

Korupcja i niemal całkowite bankructwo wspieranego niegdyś Nowego Przymierza doprowadziły do masowej wyprzedaży kolejnych narzędzi sprawowania władzy: od Floty handlowej począwszy, a na siłach bezpieczeństwa skończywszy. Zdobytą drogą przelagów fundusze przez pewien czas wystarczały do finansowania pozosta-

łych służb publicznych, ale w końcu doszło do tego, że praktycznie wszystkie narzędzia niezbędne przy sprawowaniu władzy znalazły się w rękach prywatnych - biznesmenów i posiadaczy akcji - co oznaczało największe w historii ludzkości rozproszenie władzy.

Nie obyło się wprawdzie bez odosobnionych protestów przeciw tak pojmowanej demokracji, ale większość społeczeństwa uważała, że taka decentralizacja władzy jest znacznie bliższa filozoficznemu podstawom demokracji niż wybór pojedynczej osoby, która miałaby stać na czele rządu.

Bez finansowego wsparcia megakorporacji otworzenie bazujących na nowej technologii skoków nadprzestrzennych bram między odległymi układami planetarnymi nie byłoby jednak możliwe i to one dały nadzieję milionom ludzi.

Ocena:

9+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Particle Systems/Infogrames

Dystrybutor:

LEM

Internet:

www.edgeofchaos.net

Wymagania:

PII 300, 64 MB RAM, CD-ROM x4,

akcelerator 3D zgodny z DirectX

Akcelerator:

konieczne

Plusy:

• grafika

• duża różnorodność broni

• można zająć się handlem

"oswobodzonymi" dobrami

• ciekawa historia

• niezła muzyka

• rozbudowany świat

• duża różnorodność misji

• niemal pełna swoboda w

zwiedzaniu świata!

Minusy:

• grywalność - walka wciągająca

• niezła (i długa!) intro

• w Instant Action zdobywa

się lepsze jednostki

• czasami w misjach znajduje

się bugi... ale po loadzie

zazwyczaj wszystko jest OK

• save tylko w bazie

• intro gorsze niż intro

w jedyne

Anne McCaffrey's

Freedom

First Resistance

Jestem niemal w stu procentach przekonany, że niewielki odsetek naszych czytelników slyszal o Anne McCaffrey. Tymczasem jest ona za Wielką Wodą jedną z bardziej popularnych pisarek science fiction/fantasy, a największy chyba sukces osiągnęła trylogią zatytułowaną "Freedom". W jej powieściach nasza planeta została opanowana przez rasę kosmitów Catteni, a ludzie stali się ich niewolnikami. Świetny scenariusz na film lub grę, nieprawdaż? Do identycznego jak widać wniosku doszli panowie z Red Storm i tym oto sposobem otrzymaliśmy Freedom: First Resistance.

ELD

Stworzony na podstawie książkowej trylogii Freedom: First Resistance jest najwyraźniej spóźniony o kilka lat. Archaiczna grafika, słaby dźwięk i muzyka, mierna interakcja.

Jak zawsze w takich przypadkach ekipa ma się wzajemnie uzupełniać, czyli np. Leo jest urodzonym talentem, jeśli chodzi o elektronikę. W czasie inwazji udało mu się ukryć sporo sprzętu, który z pewnością przyda się podczas walki o wolność ziemian. Zupełnie innym charakterem jest Jimmy. On spełnia w zespole rolę mięśniaka. Fabuła nie jest, jak sami widzicie, zbyt atrakcyjna, rzekłbym na-



Czy tak powinny wyglądać postacie w grach w roku 2001?

wet, że równie kiepskich historyjek w grach były już tysiące. Ale mniejsza o fabułę, gdyż nierzaz już grywalność gry nadrabiała niedociągnięcia scenarzystów.

Niestety nie tym razem. Według mnie w grze jest za dużo nudnego gadania, a za mało akcji. Nawet mi nie chodzi o liczbę interakcji z NPC, lecz o to, jakie one są. Nie mam pojęcia, kto pisał dialogi, lecz faktem jest, że nie są one w żadnym przypadku błyskotliwe. Rozmowy ciągną się jak guma do żucia, w zasadzie są to konwersacje o niczym. Często przez kilka minut gadałem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciekawe jest łażenie po pustych ulicach miasta przyszłości. Angela ze swoimi



przyjaciółmi zwiedza m.in. szpital, fabrykę, studio telewizyjne czy magazyny. Wszystkie one mają jedną wspólną cechę - nie wyglądają zbyt zachęcająco. Z pozoru puste ulice kryją jednak sporo niemiłych niespodzianek - np. detektory ruchu czy zablokowane polem siłowym przejścia.

Nie oznacza to, że gra jest trudna czy wymaga od gracza myślenia. Większość twoich zadań ogranicza się do przełożenia jakiejś dźwigni, wciśnięcia guzika czy odnalezienia karty magnetycznej do drzwi. Standardowe zadania dla weteranów wszelkiej maści TPP action/adventure i nic, nad czym warto by się było rozpisywać. Zatem przejdźmy do tego, co interesuje większość graczy, czyli walki. Wybór broni, trzeba przyznać, nie jest kiepski. Można skorzystać z broni ręcznej, jak choćby kij baseballowy, łom czy nóż, jak też dalekosiężnej, typu karabiny lub pistolet, a także z granatów. W arsenale znajdziesz także przedmioty przydatne do odciążenia uwagi strażników.

Szkoda, że tak duży wybór broni w niczym nie poprawia sumarycznego obrazu gry - w tym walki. Zmagania z przeciwnikami nie trzymają w napięciu z bardzo blatego powodu. Inteligencja komputerowych rywali jest mniej więcej taka jak paczka z marmoladą. Nie dość, że koszmarnie walczą, sami pchając się pod lufę, to jeszcze mają poważne kłopoty z przemieszczaniem się. Przechodząc z miejsca na miejsce, często blokują się o przeszkody terenowe.

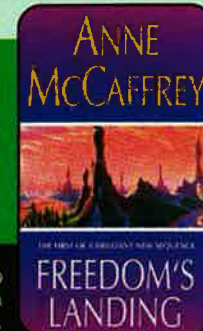
Freedom: First Resistance prezentuje zwyczajny poziom gier sprzed trzech, a nawet pięciu lat. Nie było to dla mnie wielką niespodzianką, gdyż już podczas instalacji wiedziałem, że coś jest nie tak. Program bowiem pytał się, czy chcę, aby zainstalować... Direct X 6.0! Czy może mi ktoś przypomnieć, ile lat temu obowiązywał ten standard?

Jak się łatwo domyślić po numerze Direct X-a, grafika też nie spełnia wymogów stawianych przed dzisiejszymi hitami. Generalnie nie jest może tak tragiczna, choć odpalić ją można w rozdzielczości 800 x 600 przy 16 bitach. Kłopot jednak w tym, że wszystko to wygląda przyzwyczajenie z dużej odległości, a gdy rozpoczniemy konwersację i kamera zrobi najazd na rozmówcę, to widok odrzuca od monitora lub powoduje u gracza chęć zwrócenia ostatniego posiłku. Makabra! [sł-



Poczytajmy

Trylogia autorstwa Anne McCaffrey, zatytułowana Freedom, obejmuje trzy powieści: Freedom's Landing, Freedom's Choice oraz Freedom's Challenge.



cham? - Mac, Abraj. W zasadzie nie da się tego opisać w sposób adekwatny do tego, co widać na ekranie monitora bez użycia brzydkich wyrazów. Twarze rozmówców przypominają twory z kosmarów sennych, usta ich wykonują ruchy mniej więcej takie jak krowa przeżuwająca trawę, a do tego są one totalnie niezgrane ze ścieżką audio. Widzimy, jak postać miewa gęba, a głosu nie słyszymy - i odwrotnie. Pozostała część postaci poraża pikselami. Czegoś podobnego nie widziałem od czasu JEDI Knight. A to jednak parę lat różnicy...



Nieco lepiej prezentują się tła, aczkolwiek im również można zarzucić to i owo. Ot, są mało szczegółowe, wszystkie utrzymane w ciemnych, stonowanych kolorach. Wiem, że tak ma wyglądać Ziemia po kataklizmie, ale tła są moim zdaniem ubogie i nieprzekonywujące. Nie mogę się czepląc jedynie filmiku początkowego oraz cut-scenek. Może nie są rewelacyjne, ale wybijają się na tle słabutkiej grafiki. Nic dobrego nie mogę również napisać o dźwięku i muzyce. Ostatnio dźwiękowcy rozpieszczali graczy wspaniałe podkładanymi głosami postaci, a tymczasem zdecydowana większość bohaterów Freedom: First Resistance wypowiada swe kwestie wręcz beznadziejnie! Mówią całkowicie bez przekonania, aż się chce spać od ich słuchania. Muzyka ma najwyraźniej ambicję zrównać poziomem do reszty towarzystwa. Pięć minut po wyłączeniu gry już nie pamiętałem ani jednego dźwięku. Jednym uchem wpada, drugim wypada.

Nie mam pojęcia, czy Anne McCaffrey widziała Freedom: First Resistance, ale przypuszczam, że nie bardzo by jej się spodobała. Ta gra, gdyby ukazała się, powiedzmy, pięć lat temu, mogłaby narobić sporo szumu. Ale dziś? Traci myszka na milę. Krótko mówiąc - kicha.

Ocena:

5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Ubi Soft

Dystrybutor:

LEM tel. (022) 6428165

Internet:

http://www.redstorm.com

Wymagania:

P 233, 32 MB RAM, 4xCD, WIN

95/98, karta dźwiękowa

Akcelerator:

wymagany

Plusy:

• ładne intro

Minusy:

- grafika...
- słabe AI wrogów
- nudne!!!
- nieciekawe dialogi
- brak multiplayera

Wiedzie, czuję się tak jak początkujący krytyk literacki, który ma napisać recenzję do "Trzech Muszkieterów". Rzecz oczywiście w tym, że gra "Alone in the Dark IV" nie tylko była zapowiadana od dwu przynajmniej lat, ale jest kontynuacją cyklu, który wytoczył nowy kierunek w grach komputerowych. Ponieważ rok 1992, kiedy to firma Infogrames zapoczątkowała serię, jest dla wielu graczy tak odległy w czasie jak, powiedzmy, Wojna Stuletnia. Stąd radzę zapoznać się z historią serii (patrz ramka), a dopiero potem wrócić do tej recenzji

El General Magnifico

ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE

oto po wielu, wielu... wielkich oczekiwaniach mamy wreszcie "Alone in the Dark IV: The New Nightmare". Zauważcie, że pierwsze trzy części powstały w trzy lata, a na czwartą przyszło nam poczekać lat sześć.

Od razu powiem, że gra mnie nieco (ale tylko nieco!) rozczarowała... Ale może od początku. Bohaterem jest, ponownie, specjalizujący się w sprawach niesamowitych i niezwykłych, detektyw Carnby (trzeba przyznać, że świetnie się trzyma, a nawet jakby odmłodził, co jest dość dziwne, bo mamy rok 2001. Ubiiera się też zupełnie inaczej... przypomina bohatera filmów Johna Woo). Tym razem Carnby wyrusza, by zbadać tajemnicę okrywającą śmierć jego przyjaciela. Przejmuje po nim sprawę zaginięcia (kradzieży?) niezwykłych starych indyjskich tablic, które przepadły z muzeum. W wyprawie towarzyszy mu profesor antropologii, milej powierchowności dwudziestoceteroletnia Aline Cedrac (łatwo coś w tych Stanach zostaje się profesorem!). Uroczą pani profesor ma własne powody (z niejśno pamiętanego dzieciństwa), by mu towarzyszyć. Robi to zresztą na wyraźne życzenie zleceniodawcy Carnby'ego. Oboje podążają (na pokładzie samolotu) ku tajemniczej Shadow Island, na Wschodnim Wybrzeżu USA, gdzie znaleziono trupa przyjaciela Carnby'ego. Grę zaczynasz w momencie, w którym samolot się rozbija (Ciemne Moce! Ciemne Moce!) i musisz podjąć decyzję, którego z bohaterów chcesz animować. Decyzja jest ważna, bo spadochroniarz Carnby ląduje w jakimś niesamowitym ogrodzie, a dziewczyna na dachu starego domostwa i zaraz po otwarciu okna natyka się na leżącą w łóżku starą niewidomą damę, która opowiada niesamowite historie o tym, że "...na wyspie Cieni ożywają Cienie" (cokolwiek by to znaczyło). Godzi się też zauważyć, że wybór bohatera determinuje rozwój akcji (zaczynasz w dwu różnych miejscach, a tego jeszcze jak do tej pory nie było), tak więc na dobrą sprawę trzeba ci będzie zagrać dwa razy. (Aline nie ma aż tylu strzelających urządzeń i w związku z tym musi częściej używać swoich szarych komórek.)

Gra jest w stylu "gothic adventure" albo "survival horror". Opowieść rozwija się w historii o starych mitach, wstydlawie ukrywanych okropnych sekretach rodzinnych (godzi się właściwie zauważyć, że każda szanująca się anglosaska rodzi-

ALONE STORY

Pierwsza wersja AID stała się przełomem w dziedzinie klasycznych gier akcji. Oparta na pracach klasycznej literatury grozy, H.P. Lovecrafta, była - jak na owe czasy - rewelacją. Po raz pierwszy bohater poruszał się w przestrzeni trójwymiarowej. Od razu powiem, że kolejne wersje miały coraz lepszą grafikę, ale nie pobiły sukcesu pierwszej.

W AID I wcieliłeś się w rolę detektywa - specjalisty od spraw niezwykłych i niesamowitych, niejakiego Edwarda Carnby'ego (lub mogłeś wybrać jego żeńskiego odpowiednika, dziennikarkę Emily Harwood). Grę osadzono w realiach lat 20. Badałeś niesamowite wydarzenia, jakie miały miejsce w posiadłości Decefto. W kilkunastu miejscach gra odwoływała się do tradycji prozy H.P.L. (który - według mnie, odreagowywał na podawane mu w dzieciństwie w restauracjach Nowej Anglii kraby i małży, skupiając największą część inteligencji na wymyśleniu dla stworzonych przez siebie bestii nazw nie do wymówienia przez ludzkie gardło. Kto zechce zaprzeczyć, niech powie szybko i wyraźnie: "Cthulu" i "Yog Shoggoth"). Gra miała swoje nagłe zwroty akcji i była atrakcyjna. Zza różnych rogów, z otwieranych szaf i zza drzwi wyskakiwały rozmaite stwory - co prawda efekt zaskoczenia był najgorszy za pierwszym razem.

Potem przyszła gra AID II, której akcja znowu toczyła się w latach 20 - konkretnie w roku 1924, kiedy to w wigilię Bożego Narodzenia została porwana niejaką Grace Saunders. Porywacz nie zostawił żadnych żądań okupu, co źle wróżyło losowi porwanej. Odchodzący od zmysłów rodzice porwanej wynajmują niejakiego Strykera (który jest bliskim przyjacielem Carnby'ego). Stryker podąża za tropem porwanej do tajemniczego domostwa zwanego Hell's Kitchen. Dziewczynkę porwał pirat, Jednooki Jack, który zamierzał ją złożyć na ołtarzu Ciemnych Bóstw, by sobie i swojej załodze z piekła rodem zapewnić nieśmiertelność. Stryker wzywa Carnby'ego - ten zaś postanawia asystować przyjacielowi. Niestety wkrótce potem Stryker ginie z rąk Elizabeth Jarret, popieczniczki Jacka i kapłanki voodoo, a Carnby znowu zostaje sam i w mroku.

AID II była znacznie rozleglejszą grą niż pierwsza część. Co prawda, nastroj się zmienił - o ile pierwsza część gry odwoływała się do prozy H.P.L.-a, to druga nawiązywała do kultu voodoo (falaleczki, kawałki kurczaków, Baron Niedziela i te rzeczy). Grafikę wykonano w stylu podobnym do tego, jaki królował w części pierwszej - wszystkie postaci skomponowano z poligonów, choć postarano się im dać nieco szczegółów. Wyglądały trochę kanciasto, ale poruszały się dość płynnie. Akcję można było oglądać z kilku punktów i z kilku kamer w każdej z komnat. Kamery towarzyszyły ruchowi postaci, co było niekiedy irytujące, bo zasłaniało pole widzenia.

Na uwagę zasługuje fakt, że - nie jak w niektórych późniejszych tytułach - bohater był zdeterminowany dopiąć swego i kiedy stracił amunicję do swojego wiernego pistoletu, potrafił wymierzać celine kopniaki i walić pięściami.

Niezwykła jak na owe czasy nowością była narzucona przez twórców dwutorowość narracji (w pierwszej części czy wybrałeś postacią samca, czy samicę, akcja w zasadzie toczyła się podobnie). W AID II rzecz miała się inaczej. Przez mniej więcej trzy czwarte gry animowałeś detektywa - twardego, który drzwi otwierał jednym kopniakiem, a przywalony szafą wstawał, poprawiał fryzurę i ruszał dalej. W dość nieoczekiwany jednak sposób gra przełączała cię niekiedy na postać przerazonej porwaną małą dziewczynki - i świat nagle się mocno "rozdymał" - schody, na przykład, znacznie się wydłużały (przypomnij sobie dzieciństwo). Grace musiała się kryć i skradać, a jej główną bronią stawały się pułapki, jakie szykowała natrętom (ciekawe, że mała dziewczynka musiała się wykazywać sprytem, jakiego by się nie powstydził dowódca kompanii komandosów).

ciąg dalszy na str. 76

na ma kilku przodków, których trzeba się wstydzić - blask rodowej tarczy bez czarnych plam byłby jakby niepełny). przerażających eksperymentach naukowych, ukrytych tożsamościach postaci NPC-ów ("nieznajomy, on to był bowiem, odsłonił tajemnicze oblicze...") i innych takich niespodziewankach. Niedobrze jest, kiedy zbyt ambitni magnaci naftowi po upadku swego imperium szukają ratunku u ciemnych mocy. Historia jest bardzo dobrze ułożona (choć może w niektórych miejscach odkryjesz, że Aline podejmuje zaskakujące i irytujące decyzje). Opowieści o przeszłych wydarzeniach na Shadow Island możesz od-



kryć, znajdując rozmaite dokumenty i książki (ten styl narracji wstecznej poznałeś już w AID I). Ogólnie rzecz biorąc, chodzi o kłutę, jaką na wyspie rzucili jej dawni mieszkańcy, Indianie. Niedobrze jest rozkopywać stare groby. Nigdy nie wiadomo, co z nich wylezie - a właściwie wiadomo: zgroza i okropieństwa.

Bardzo dobrym pomysłem jest użycie latarki (co prawda znowu byłbym skłamał, gdybym nazwał to nowością - z czymś takim mieliśmy do czynienia chociaż w "Blair Witch Project I"). Godzi się jednak rzec, że użyteczność latarki jest wielka - potrafi odstraszyć niektóre "niewielkolubne" stwory, a często ukazuje otoczenie w zupełnie nowym świetle, ujawniając niewidoczne przedtem przedmioty i ukryte przejścia. Bardzo dobrze wygląda połączenie efektu latarki z nałożeniem go na blask błyskawicy. W niektórych pomieszczeniach są włączniki światła, choć niekiedy lepiej jest go nie włączać. Z drugiej strony, wiadomo ogólnie, że Stwory Mroku światła nie lubią - i dobrze zrobisz, jeśli sobie to zapamiętasz.

Uruchomiwszy grę i obejrzawszy wprowadzający filmik, będziesz pod wrażeniem - osobiście zatykając dech w piersiach jest efekt światła przesączającego się przez poziome zasłony w biurze i padającego na twarze obu rozmówców. Niestety dotyczy to tylko Intra i scenek animowanych - reszta gry ma już nieco gorszą grafikę (jest to grafika 2D - tylko animowane postaci i bestie są trójwymiarowe). Szczegóły i kolory są świetnie dobrane (w końcu to deszczowa noc!). Bombowe są animowane niespodzianki w rodzaju węży rozwijającego się z dywanu. Ale przyznać muszę, że zdarzyło mi się widywać gry nieco lepiej opracowane graficznie.

Prawdziwym utrapieniem dla gracza jest fakt, że grę można zapisywać tylko po znalezieniu "Amuletu Zapisu" czy jak tam to nazwać, ten zaś ma ograniczoną pojemność (jeden amulet pozwala na pięć zapisów). Wkurza to gracza, który z rozmaitych przyczyn przyczyn może zaprzagnąć przerwać grę.

Wiem, że jest to podyktowane koniecznością pogodzenia wielu platform (gra ma też wyjść w wersji PlayStation i na inne tam jeszcze bądzie), ale ja, stary kloniarz, bardzo nie lubię tego rodzaju ograniczeń. Sam pragnę decydować o tym, w którym miejscu zapisać grę. Zmianie też uległ cały interfejs i to bynajmniej nie na lepsze. W niektórych sytuacjach nie sposób wprost zdążyć z jego wykorzystaniem. Irytujące jest też to, że kiedy wyjdiesz z gry, to - przekonasz się! - nie wrócisz do niej w tym samym momencie. Po prostu gra sama się zapisuje w określonych punktach.

Z drugiej strony trzeba rzec, że zrobiono go (interfejs) bardzo starannie - i że grę powinieneś zacząć od dokładnego obejrzenia wszystkiego, co masz w Inventory. Staranne przejrzanie kieszeni da ci wstępne informacje, które pomogą przetwarzać pierwsze fragmenty - osobiście ciężkie dla Aline, bo dziewczyna jest bezbronna niczym odwrócony na grzbietek żółw (jeżeli nie liczyć latarki).

Kolejnym brakiem i to - moim zdaniem - bardzo poważnym, jest fakt, że bohater (w szczególności dotyczy to Carnby'ego) zapominał o tym, co bardzo mu się przydało poprzednio. Kiedy wystrzelał naboje, stał wobec wrogów bezradny jak niemowlę w puszczy, a przecież w latach dwudziestych dysponował sporym zapasem ciosów zamachowych i kopniaków (może przysłał do poprawnych politycznych, którzy uważają, że dzentelmenów nie kopie się w yajca, a niesamowici przeciwnicy yajec nie mają albo mają je w zupełnie innych miejscach niż dzentelmeni, więc i kopać nie warto - skoro nie wiadomo gdzie). Ale w końcu taki rewolwer to też solidny kawał żelastwa i można nim nieźle przyłać - a nasz bohater zamiast odwrócić bronię, chwycić za lufę i walić w kufę (co świetnie



mu wychodziło dawniej), atakowany przez Piekłelne Psy z uporem idioty naciska spust, osiągając oczywiście zerowy rezultat. (Atawizm w dziedzinie walki jest niewybaczalny - Anakha.) Dzielna Aline też nie umie właściwie użyć latarki, a sam pamiętam z lat bujnych i krwawych, że "paluszek" na pięć ogniw to solidna ciężka rura, którą z pewnością nikt nie chciałby dostać w kaczan. Kiedy po wyjściu z pokoju Starej Babuni atakują ją okropne Pluje. Aline może je trzymać w szachu światłem latarki... ale niewiele zdziała, dopóki nie... a, nie będą zdradzać rozwiązania - sytuację da się rozwiązać łatwiej niż myślicie. Z drugiej strony trzeba powiedzieć, że dwójka bohaterów zyskała nowe umiejętności - są bruchomowcami, to znaczy



Mimo usterek, gra ma wszystko, czego trzeba miłośnikowi "gothic horror" :) - trzymającą w napięciu akcję, bardzo dobrą, podkreślającą nastrój grozy i tajemniczości muzykę, i doskonałą grafikę.

mówią, nie poruszając ustami. Bardzo to ciekawe rozwiązanie.

Generalnie rzecz biorąc, gra ma doskonałe zarysowany wątek przygodowy i - jak w poprzednich częściach - w wielu przypadkach znajduje zastosowanie stara zasada, że niekiedy gram sprytu jest więcej wart, od kilograma siły. Inna rzecz, że jak na przygodówkę to tej siły jest mimo wszystko za wiele, jak dla mnie. W przygodówkach lubię pracować głową - i nie myślę tu o walnięciu nią "z byka" czy (jak wolicie) "z banki". Alone IV niestety (mimo iż elementy gry akcji w tym cyklu były "od zawsze") troszkę jednak przesadza. Kolejne niedociągnięcie to brak opcji wyświetlania tekstów. Nie jest to brak dramatyczny, bo po zajrzeniu do notesu (jednego lub drugiego z bohaterów) możesz odtworzyć wszystkie informacje, ale trzeba przyznać, że niekiedy jest to irytujące.

Osobna sprawa to ilustracja dźwiękowa. Zrobiono ją bardzo dobrze - jest nastrojowa i świetnie ilustruje akcję. Grając w AiD IV przysłuchuj się dźwiękom bardzo uważnie, bo niekiedy dobre ucho będzie tym, co może uratować twego bohatera od zguby. Z drugiej strony, słuchając przez kilka godzin brzmiące ponuro i dość monotonna ilustracji muzycznej możesz sam nabrać morderczych chęci. Może o to właśnie chodzi?

Podsumowując wszystkie braki i niedociągnięcia, powiem tak: gra jest bardzo dobra. Mimo usterek, jakie wyliczyłem, ma wszystko, czego trzeba miłośnikowi gier typu "gothic horror" :) - trzymającą w napięciu

...dokończenie ze str. 74 AiD III (1995) mieliśmy okazję przedstawić czytelnikom w pełnej wersji na naszym CD-ku. Tym, co przytaczaliśmy do nas później, przypominę, że trzecia sprawa Camby'ego dotyczyła zniknięcia zespołu filmowców (wraz z tego starą przyjaciółką Emily Harwood, będącą w zespole kaskaderów), którzy kręcili film w widmowym miasteczku zwanym Slaughter Gulch. Rozgryzając kolejne zagadki, odkrywałeś, że za wszystkim kryje się stara indiańska kłątwa, którą niebacznie obudzili filmowcy.



Była to chyba najlepsza z trzech gier, choć scenariusz miała najbardziej liniowy ze wszystkich trzech części.



akcję, nieoczekiwane jej zwroty, bardzo dobrą, podkreślającą nastrój grozy i tajemniczości muzykę i doskonałą grafikę. Ta ostatnia robi spore wrażenie - choć niekiedy bardzo by się chciało, by bohater (bohaterka) miał większą swobodę ruchu. Zilustruję to przykładem - kiedy na początku gry Aline wylądowała na gzymsie dachu, spodziewasz się, że ma przechłapanie nierzeczy, żaba na Nowej Gwinei - przecież z takiego dachu (noc, deszcz) spada się bardzo łatwo, a leci się dość długo. Tymczasem dzielna dziewczyna idzie jak po sznurku krokiem modelki na wybiegu i choćbyś nawet chciał, to nie spada. Po prostu nie masz aż takiej swobody ruchu, jakiej mógłbyś się spodziewać - ale to może lepiej, bo nie odwraca twę uwagę i nie zmusza do niepotrzebnej ekwilibrystyki.

W sumie oceniam grę na 8 punktów. Przy czym widzę to tak: dla fana typowych przygodówek: 6+. Dla maniaka gier akcji: 8. Dla hor-

rorofilów: 9+. A że każdy z nas lubi się troszkę pobawić o zmierzchu, będąc "home alone", i czasem kogoś łupnąć... no to 8 będzie w sam raz.

Ocena:
8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Infogrames
Dystrybutor:
Play-It

Internet:
www.aloneinthedark.com

Wymagania:
PU 300, 64 MB RAM,
400 MB przestrzeni na HD
Karta graficzna 3D z 8 MB pamięci

Akcelerator:
niezbyt

Plusy:

- bardzo dobra (niekiedy genialna) grafika
- zapierające dech w piersiach animacje
- świetnie pomyślana intryga
- nastrój... nastrój!

Minusy:

- zbyt mała swobodność ruchu bohaterów
- niemożność zapisania gry w dowolnym momencie
- brak opcji wyświetlania tekstów dialogowych
- troszkę za wiele akcji jak na przygodówkę

Dano na CD 08/2001

"Złote Krople" to opowieść skierowana do młodego widza. Film pozbawiony jest przemocy, nie występuje w nim agresja i sceny drastyczne, jedynym antagonistą jest upływający czas.

Złote Krople®

w rolach głównych:

Cezary Pazura, Andrzej Grabowski, Dariusz Gnatowski, Robert Gonera, Bartek Rutkowski, Małgorzata Zujewicz.

Ty też możesz wziąć udział w produkcji najnowszej animowanej bajki pt. "ZŁOTE KROPLE". Producent filmu VIRTUAL MAGIC ogłasza konkurs na projekt plastyczny archaicznego czasomierza.

Konkurs! Narysuj Magiczny Cyklon

Nagrodą główną w konkursie jest
KOMPUTER MULTIMEDIALNY z DVD
ufundowany przez firmę:

POINT
Personal Computer Service
Wrocław ul. Karkonoska 10
tel.: 339 70 71, 339 72 73



...Srebrny cyklon. ...Zobacz! Zgasł następny diament



NAGRODY DODATKOWE UFUNDOWALI:

Multikino®

100 BILETÓW!
na seanse filmowe

5 rocznych PRENUMERAT
czasopisma CD ACTION!

więcej informacji na stronie internetowej: www.zlotekrople.pl



Dawno, dawno temu, czas prawdziwej przygody odmierzał tajemniczy "CYKLON". Nie był duży, mieścił się w dłoni. W dzisiejszych czasach nikt nie wie jak wyglądał. Ty możesz odtworzyć go w swojej wyobraźni. Główni bohaterowie Adaś i Anetka mają "CYKLON" zawsze przy sobie. Przez cały film nasi bohaterowie będą posługiwać się przedmiotem, który Ty zaprojektujesz!

* Legendarny "Cyklon" posiadał 6 diamentów, które regularnie gasnąc odmierzały czas.

Zasady konkursu:

Technika prac jest dowolna, może to być szkic ołówkiem lub kredkami bądź praca 3D wykonana za pomocą komputera. Jeżeli masz fantazję to zaprojektuj "Cyklon" z plasteliny czy modeliny lub innego tworzywa. Jeżeli chcesz brać udział w losowaniu nagród dodatkowych prześlij swoją pracę wraz z kuponem konkursowym.

KUPON KONKURSOWY

Imię i nazwisko:

adres zamieszkania:

telefon lub e-mail:

Swoje prace przysyłaj pocztą na adres:
VIRTUAL MAGIC, skr. poczt. 57996, 63-836 Wrocław 67
lub pocztą internetową na adres: konkurs@zlotekrople.pl
Szczegółowy regulamin konkursu dostępny jest w internecie:
www.zlotekrople.pl
Konkurs trwa do 31.10.2001
(decyduje data stempla pocztowego)
Wyniki konkursu zostaną ogłoszone na stronie internetowej:
www.zlotekrople.pl

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych firmy Virtual Magic i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami firmy Virtual Magic. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

X Guard

W dość niedalekiej przyszłości, w bardzo, ale to bardzo odległej galaktyce stara jak cały wszechświat rasa wpadła na doskonały pomysł podboju innych galaktyk.

Pech chciał, że rzucając kośćmi, elity tejże straszliwie wojowniczej (od teraz) rasy wylosowały, mającą pójść na pierwszy ogień, naszą ukochaną Ziemię. Uzasadniając swoją decyzję, przywódcy straszliwie wojowniczej rasy, w odróżnieniu od Wagonów budujących superszybkie autostrady kosmiczne, uznali, że nie ma żadnych podstaw dla istnienia tak chydnie zielono-niebieskiej planety. Chcąc jak najszybciej przywrócić stan "estetycznego zadowolenia", brzydka i straszliwie wojownicza rasa czym prędzej przypuściła atak i...

Legion

Ciąg dalszy właśnie następuje... Napotkała niezwycięzonego pilota myśliwca kosmicznego XGUARD.

Wydany pod szumnym hasłem "nowoczesnej gry" Xguard został wyprodukowany przez równie napuszonych autorów, tworzących pod szyldem BMW.

Moim skromnym zdaniem, Xguard nie zasługuje na recenzję nawet najbardziej krytyczną. To totalna beznadzieja, która nie powinna w ogóle zaistnieć na rynku gier komputerowych. Zatem piszę ku przestro-



dze, aby nikt nie pokusił się grać, nie mówiąc już o zakupie takiego chlamu. Rozumiem, jeżeli ktoś podchodzi do sprawy poważnie i wypuszcza klasykę z salonów gier, oddając po części efekty i grywalność znaną z automatów, jednak tutaj mamy do czynienia z pierwszorzędną chałgą, która wydana w ładnym pudełku ma żerować na niewiedzy konsumentów, napychając ich swoimi ciężko zarobionymi pieniędzmi kieszenie naciągaczy. Firma BMW, w odróżnieniu od swojego odpowiednika, świeżą sukcesy w branży motoryzacyjnej, nie zasługuje na ani jedno pochlebne słowo.

Przygotowanie "kosmicznej zręcznościówki" nie jest wielkim wyzwaniem w czasach, gdy powstają gry przypominające produkcje kinowe. Poruszamy się przecież tylko w dwóch wymiarach, sterując małym stateczkiem, w cztery strony świata, które ogranicza widok przesuwającego się równomiernie ekranu. Stworzenie atrakcyjnej grafiki, jak wiadać, okazało się zadaniem przerastającym możliwości autorów Xguarda, jako że produkt nie dorasta do pięt swoim automatowym odpowiednikom sprzed dziesięciu lat. Każda, nawet najbardziej prymitywna strzelanka, w którą graliśmy przed laty w salonach gier, jest pod względem grafiki nie do pobicia, biorąc pod uwagę dokonania Xguarda. Oczywiście w przestrzeni kosmicznej poruszamy się stateczkiem o nie-

zbyt sprecyzowanym kształcie, lecąc ponad równie niesprecyzowanymi instalacjami Obcych. Leveli, w których odpieramy atak obcych, mamy aż 15, niestety nie zdołałem obejrzeć wszystkich. Całość wygląda trochę jak nalot plesniowy na kilkutygodniowym serku topionym. Mimo iż w opcjach mamy możliwość wyboru jakości grafiki, to w każdym ustawieniu program wygląda identycznie - czyli paskudnie fatalnie... (znowu pic na wodę).

Aby przejść do następnego levela, należy przelecieć przez planszę, zabijając wszystko, co "spływa" na nasz statek z góry, z boku i czasami z dołu ekranu. Zadanie nie jest łatwe, gdyż nasza broń nie ma trybu ciągłego, co w mniemaniu autorów ma imitować zacinającą się gałkę lub nadwreżony przycisk automatu do gry? Dźwięki, aż szkoda słów "glupawe", nawet niesynchronizowane z tym, co dzieje się na ekranie. Dla stworzenia tylko złudzenia profesjonalizmu (zgodnie z panującym trendem na rynku gier) autorzy zaopatrzyli Xguard w krótkie sekwencje animowane o jakości równie wątpliwej jak sama gra.

Poza tym - rzecz najważniejsza dla koneserów kosmicznych strzelanek - SZEFI!!! Zatem się PYTAM: gdzie jest szef każdego levela, czyli statek, potwór, cokolwiek, co wygląda groźnie, zajmuje poł ekranu i na pozór nie daje się zniszczyć???

Nie uswiadczysz ani "kawalka". W ramach wrodzonego lenistwa nie uwzględniono tego, dodającego pikanterii, elementu fabuły. Przeciwnicy we wszystkich planszach wyglądają identycznie, zmienia się tylko ich siła ognia i szybkość. Po każdym szczęśliwie ukończonym układzie "ładujemy" w sklepie, gdzie możemy kupić nowe uzbrojenie, do bomby atomowej włącznie.

Patrząc na całokształt programu, nie spodziewałem się niczego specjalnego i oczywiście miałem większego wpływu na skuteczność niezwycięzonego stateczka, którym kierujemy.

Chciałbym teraz napisać, że trochę przesadziłem z tą krytyką, ale po ponownym przeczytaniu tego, co napisałem, postanowiłem jeszcze raz włączyć Xguarda, by złagodzić nieco swoją opinię.

Niestety w niczym to nie pomogło, mało, chciałbym pobluzgać jeszcze ze dwie strony, jednak wątpię, czy naczelnicy pozwolili na takie stężenie wulgaryzmów w tak krótkim tekście.

Ocena:

1

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

BWM Software

Dystrybutor:

BWM Software/Modern Games

Internet:

<http://www.modern-games.com>

Wymagania:

P233, 32 Mb, Win 9x, DirectX

Akcelerator:

po co?

Plusy:

• dobrze, że nie wydano tego w Polsce

Minusy:

• źle, że w ogóle ją wydano

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Jeśli uwielbiasz serię Monkey Island to z pewnością pokochasz Gilberta!*

Tylko
79⁹⁰
zł

GILBERT GOODMATE

w polskiej wersji językowej

2xCD

Gilbert zawsze marzył o przygodach. Nie spodziewał się jednak, że zaczął się one w tak dramatyczny sposób. Kiedy z jego wioski zostaje skradziony magiczny przedmiot, którym ongiś pewien dzielny rycerz pokonał szalonego czarodzieja Karna, wyrusza w pełną niebezpieczeństw (i na szczęście pięknych kobiet) podróż...

„Panie i Panowie do miana gry roku zostaje nominowany GILBERT GOODMATE!

GILBERT GOODMATE jest grą bardzo, ale to bardzo dobrą. Zapewnia wiele godzin wspaniałej rozrywki. Przy niej po prostu nie sposób się nudzić!

To produkt to miarę MONKEY ISLAND – taki, który instaluje się po to, aby dobrze się rozerwać.”



Ocena 8/10

„Gra jest też bardzo dowcipna, (...) ma ładną, choć nieco „przesłodzoną” grafikę, prosty interfejs i bardzo wdzięczną

IT-ACTION Ocena 8/10



*co nie oznacza, iż „kochasz inaczej”



SPRZEDAŻ WYSŁUKOWA
SOFTBOX
www.softbox.pl
tel. (0-22) 666 19 88

Wyłączna dystrybucja w Polsce
LEMON
INTERACTIVE
www.lemon-interactive.pl

TECHNO MAGE

Kilkakrotnie już na łamach tego czasopisma przyszło mi stwierdzać, że lepsze jest wrogiem dobrego. Grę Technomage, która dotarła do mnie ostatnio, oceniam na spóźnioną o jakieś półtora roku. Gdyby nie to, że miałem przyjemność grania w Darkstone i w Evil Islands, miałbym z zachwytem... A tak, mogę tylko stwierdzić, że gra jest owszem... owszem... dobra, nawet bardzo dobra, ale na rynku pojawiły się już gry znakomite. Choć i Technomage ma swoje zalety. Z drugiej strony, godzi się zauważyć, że z grami komputerowymi jest jak ze szkułnictwem. Są łodzie piękne, doskonale zaprojektowane, które - o dziwo! - nie nadają się do pływania, i są łajby może mniej efektowne, które świetnie się spisują na wodzie. Gra komputerowa albo ma to "coś", co cię kusi do ponownego uruchomienia kompa, albo tego czegoś nie ma. W Technomage to coś bezwzględnie jest.

El General Magnifico

Grając w Technomage, wcielasz się w młodzieńca o imieniu Melvin (pamiętacie ten śmieszek przy imieniu Szeryfa z filmu "Faceci w rajtuzach" Mela Brooksa? No, nie rzadko kto potrafi kpić z samego siebie), któremu na samym początku gry przyśniło się, że gdzieś niedaleko rozpełzła się ziemia i powylały spod niej jakieś okropne stwory. Melvin mieszka w miasteczku magów (nazywanych nie wiedzieć czemu Marzycielami - Dreamers), ale nie cieszy się przesadną sympatią ziomków, jest bowiem synem Parowca (Steamer) - czyli członka społeczności posługującej się tą techniką. Jak sami rozumiecie, w świecie fantasy coś takiego wręcz w głowie się nie mieści. Rozłam pomiędzy Marzycielami i Parowcami nastąpił tak dawno, że nikt właściwie nie ma

ite świństwa, dokonujesz cudów pomysłowości i... niewiele to wpływa na rozwój kreowanej przez ciebie postaci. Podobnie jak w Darkstone'ie, masz nawet spis zadań, żebyś przypadkiem nie zapomniał, co jeszcze do ciebie należy.

A od czasu do czasu przyjdzie stoczyć bitwę z rozmaitymi paskudami, do czego oczywiście potrzebne ci będą odpowiednie żelastwa. Zaczynasz z głupim kozikiem, ale możesz znaleźć coś poręczniejszego. Możesz rozwijać Melvina w kierunku, jaki nazwałbym "Mięśnie, Siła, Szybkość", ale możesz też rozwijać jego intelekt i siłę woli, potrzebną - jak wiadomo - do tkania czarów. Stan zdrowia twego bohatera ilustruje "krwisty" wskaźnik u dołu ekranu. Rozwalając rozmaite skrzynie i beczki, możesz znajdować eliksiry uzdrawiające (zwykle uzdrawiające tylko częściowo i - rzadziej - leczące kompletnie), kredę (bardzo przydatną w znakowaniu drogi) albo zwykły złoty kruszec. (Jak sami widzicie, w zasadzie wszystko, co napisałem, mogliście przećwiczyć, grając w Darkstone lub Evil Islands.)

Potwory, z jakimi przyjdzie się zmierzyć, to początkowo wyglądają jak szczury, ale potem będzie coraz trudniej. Osobliwie upierdliwe są kamienne ośmiornice (w Kopalni, gdzie przy-

dzie ci nieźle pokombinować i gdzie odkryjesz, że ucieczka nie hańbi, a wybitnie wzmacnia szanse na przeżycie. Tchórzliwi żyją dłużej - choć Szekspir ustami Cezara stwierdził, że tchórze umierają wiele razy, podczas gdy waleczni poznają smak śmierci tylko raz - czyżby Wielki Bard przewidywał gry komputerowe i możliwość robienia zapisu gry?) i Widmowe Upiory (w Kryptcie). Questy w zasadzie nie są przesadnie skomplikowane - wszystko sprowadza się będzie do odnalezienia właściwej osoby lub prawidłowego sposobu podejścia do sprawy. W myśl zasady: Pogromca Zła nie Cofa Się Przed Żadnym Świńskim Numerem, jaki w Imię Obrony Wyższych Wartości Trzeba Wyciąć Choćby i Swojakowi - i Melvin nie cofnie się np., przed przyprowadzeniem wartownikowi przed Składem Narzędzi przypadku ciężkiej... ehm... szczy. No... różnie można by o tym mówić, ale załóżmy, że kał uświęca środki... czy jakoś tak.

Gra ma bardzo ładną grafikę, wykonaną całkowicie w 3D. Można by się co prawda czeplić sposobu interakcji bohatera z otoczeniem (niekiedy wpędzony pomiędzy głązy lub krzaki wykonuje dość dziwaczne ruchy, ale w krzakach akurat to nie dziwi - sam, bywało, wykonywałem tam ruchy, które można by określić jedynie jako podejrzane i dziwaczne), jednak potrafi też nieźle podskakiwać, dzięki czemu łatwo go wyprowadzić z opresji. Nie mamy - jak we wspomnianych wyżej grach - możliwości zbliżenia czy oddalenia kamery, da się nią natomiast obracać wokół Melvina w lewo i w prawo. Któryś z questów przynosi mu Magiczny Kompas, zawsze widoczny w prawym górnym rogu ekranu, co mocno ułatwia orientację. Jest też oczywiście automapping - choć nie da się jak w Darkstone'ie wskazać kliknięciem

punktu na mapie i na chwilę odechnąć - w "D" bohater sam pobiegł, gdzie mu kazano, zatrzymując się tylko niekiedy, by zrobić "dożynki" jakimś potwornym i niemiłym niedobitkom. Grając w Technomage nie będziesz miał tej przyjemności - co można by uznać za pewien anachronizm. Wiele gier korzysta już z tego rozwiązania, i to od dawna.

Doskonała jest też oprawa dźwiękowa - melodie łatwo wpadają w ucho, a rozmaite odgłosy świstu, huku, łoskoty i inne takie dodają grze smaku. Pilnie nastawiaj ucha, bo niekiedy jedynie słuch ostrzeże cię przed bliskim niebezpieczeństwem. Bardzo dobrze dobrano też głosy aktorów. Osobliwie podobają mi się głosy dzieciaków - czy nie zauważyliście, jakim jadem ocieka nieraz głosik niewinnej dziewczyny? No, to tu będziecie tego mieli aż nadto (przy grze "w klasy", na przykład, która potrafiłaby wkurzyć i starego zombi).

Gra ma swoje uroki i skonstruowano ją dość pomysłowo. Intryga jest w zasadzie liniowa, ale zawija - a poszczególne

zadania możesz wykonywać w dowolnej kolejności. I trzeba rzec, że w tym Technomage góruje nad, np., Darkstone'em, gdzie mimo pozornej różnorodności zadań, dobieranych przez komputer losowo, wszystko sprowadzało się do jednej, monotonnie powtarzanej czynności: zbadać

Trzeba jednak rzec, że gra ma dość niezwykły interfejs, który niełatwo zrozumieć i ciężko się do niego przyzwyczaić. W niektórych momentach będziesz musiał popychać rozmaite skrzynie czy wózki i konia z rzędem temu, kto się domyśli, która skrzynia da się przesunąć, którą można rozwalić, a która wobec twoich wysiłków pozostanie niewzruszoną niczym prezes banku wobec błagań dłużnika o przedłużenie spłaty. W praktyce dojdiesz do wniosku, że trzeba ci próbować prawie zawsze i wszędzie. Żeby było ciekawiej, trzeba je będzie ustawiać w określony sposób - ale rozejrzawszy się starannie, zobaczysz, jak je układać - a będzie to kluczem do dalszego rozwoju gry.

W grze są elementy zręcznościowe, są też miejsca, gdzie trzeba ci będzie ruszyć konceptem. W niektórych momentach trzeba będzie się popisać spostrzegawczo-

Gra komputerowa albo ma to "coś", co cię kusi do ponownego uruchomienia kompa, albo tego czegoś nie ma. W Technomage to coś bezwzględnie jest.

okolicę, wymorduj wszystko, co wrogię, znajdź wejście do lochów, zjedź do nich i spenetruj dokładnie poziom, tłukąc wszystkie potwory do wysokości podłogi, rozwalając wszelkie skrzynie i beczki co do jednej, zbierz wartościowe przedmioty, wróć do miasta, sprzedaj tam, co się da, napraw i udoskonal wypożyczenie, uleć się z wszelkich obrażeń, kup coś do zarcia, wróć do lochów, zjedź na niższy poziom... aż do Chwałebnego Zakończenia, amen.

Wszystko to powtarzane po raz trzydziesty zaczynało potężnie nudzić. Tu zaś najpierw trzeba ci będzie eksplorować miasto magów, potem uciec z niego nocą, chyłkiem i tyłkiem. Przybycie do miasteczka Parowców też ma swoje uroki, misja ratunkowa w Kopalni (bez której zresztą nie ruszysz dalej, bo trzeba ci

w niej znaleźć jakąś rudę, z której Kowal zrobi drzwi do domu ojca naszego bohatera), badanie podziemnych krypt i oczyszczanie ich (na prośbę Babuni, której nie sposób odmówić, zwłaszcza że po wejściu do Krypt zatrząskują się za Melvinem wrota do lochów - trzeba przyznać, że Babunia umie przekonywać) z wszelkiego plugastwa.

A intryga w tej grze jest bardziej skomplikowana niż interesy kilku szeroko i daleko w Polsce znanych grup towarzyskich, zwanych mafią z Kołomyi, Mrószkowi czy... skąd tam jeszcze. Trzeba przyznać, że wykonanie niektórych zadań faktycznie może nużyć (upierdliwe jest na przykład poszukiwanie korków do zatykania otworów w popękanych rurach), ale możesz to robić niejako mimochodem, zajmując się innymi sprawami.

ścią - masz w niej zatem wszystko, czym delectuje się prawdziwy miłośnik przygodówek.

I na koniec ciekawa uwaga - im dłużej grasz w "T", tym bardziej cię wciąga. Spędziłem nad nią ładnych parę dni i za każdym razem siadałem do kompa z coraz większym entuzjazmem. Nierozwiązane problemy doskwierały mi jak cyrak w spodniach i choć nieraz zgrzytałem zębami, czasu tego wcale nie uważałem za stracony nadaremnie. Gra należy - moim zdaniem - do tych, do których będzie się wracało, choćby po to, by się nacieszyć elegancją rozwiązań niektórych sytuacji.

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Sunflowers

Dystrybutor:

Sunflowers

Internet:

www.sunflowers.de

Wymagania:

P2-266 64 MB Win 9x/ME

DirectX

Akcelerator:

wymagany

Plusy:

- bardzo dobre prowadzenie akcji
- gra ma to COŚ
- dialogi także w formie tekstu

Minusy:

- brak możliwości zbliżenia do postaci bohatera
- niezbyt przyjazny interfejs
- ograniczona ilość słów do zapisu gry

Jak powstają bohaterowie gier

Oto kilka kolejnych obrazków, pokazujących metamorfozę aktorów w dwie ważne postaci z gier.



Faza 1: oryginalny aktor(ka)



Faza 2: charakteryzacja



Faza 3: a tak widzi ich grafik



pojęcia, o co poszło (dokładne informacje możesz znaleźć w Bibliotece, dokąd jednak nie dostaniesz się tak łatwo).

Gra rozwija się jakby bez twego udziału - rozmaite osoby obarczają Melvina różnymi zadaniami, po wykonaniu których różnie doświadczenie naszego bohatera. Jak w Darkstone'ie, możesz właściwie dość swobodnie kształtować animowaną postać, bo sam wedle własnego uznania przydzielasz punkty zyskiwane w trakcie gry (co prawda, rzecz trzeba, że punkty owe nie są tak łatwo osiągalne - tłuczysz rozma-



Star Trek Deep Space Nine: Dominion Wars

Świat Star Treka nadal fascynuje. Od prawie czterdziestu lat miliony fanów śledzą z zapartym tchem przygody kolejnych załóg statków kosmicznych, mając nadzieję, że gwiazdna wędrówka nigdy się nie skończy. Jak wiadomo, każda dobra produkcja to także przemysł, który jej towarzyszy - gadzety, zabawki, gry karciane i gry komputerowe. Ostatnio notujemy wyłew gier ze Star Trekiem w tle. Niedawne premiery Starfleet Command 2, Voyager: Elite Force czy Klingon Academy wprowadziły trekkerów w stan błędnego upojenia na długie chwile przerywane jedynie oglądaniem kolejnych odcinków serialu...

Mycroft

Teraż zajmujemy się grą pod tytułem Star Trek Deep Space Nine: Dominion Wars.

Jak sama nazwa wskazuje, gra toczy się będzie w jednym z najmroczniejszych epizodów w 40-letniej historii Star Treka - w czasie wojny pomiędzy kwadrantem Alpha a Dominium, wszechpotężnym imperium z kwadrantu Gamma. Dla niewtajemniczonych wyjaśnienie: Deep Space Nine jest trzecim z kolei (czwarty to "Voyager", a piąty "Enterprise"), który jest prequelem oryginalnego serialu, a ukazuje się już jesienią tego roku - w roli głównej Scott Bakula jako kapitan Archer serialem opartym na genialnej idei Gene'a Roddenberry'ego. Przez wielu uważany za najbardziej odległy od pierwotnej idei Deep Space Nine stał się najmroczniejszą sagą. Jaka powstała na kanwie Star Treka - przedmiotem sporu jest oczywiście tytułowa wojna z Dominium. Gra dość wiernie oddaje fabularny wątek serialu do tego stopnia, że poszczególne potyczki i bitwy w grze są chronologicznym odzwierciedleniem wydarzeń w serialu.

Borg piekle bitewnym w dziejach Federacji. Dziesiątki statków, setki eksplozji i tysiące wyrzucanych torped. Sceny batalistyczne z gry do złudzenia przypominają to, co widzieliśmy w telewizji (no, tylko ci, co mają kanał Fox albo Sat 1, na których serial był emitowany od pierwszego do ostatniego odcinka - w Polsce nie wyemitowano około 90 najważniejszych odcinków), park maszynowo-statkowy to dokładne odzwierciedlenie "prawdziwych" statków, a gdy dodać, że spotkamy starych znajomych z Deep Space Nine i okolic, to można powiedzieć, iż jesteśmy w domu. Całość zaczyna się bardzo efektownym i całkiem długim intro, w którym dwie potężne floty ganiają się po łwiej części galaktyki, zrywając przy okazji kilkadziesiąt całkiem dobrych statków - a wszystko okraszone wspaniałymi wybuchami i światłami z torped i fajerwerków. Koniec końców, przechodzimy do menu głównego, wykonanego pod względem stylistycznym podobnie do tego z Dominion. Muszę powiedzieć, że pierwsze wrażenie jest bardzo pozytywne.

Najważniejszy tryb to oczywiście tryb kampanii. Na początku do wyboru mamy dwie - Federacji i Dominium. Jest jeszcze zupełnie pusta opcja Custom oraz pogłoski o trzeciej, ukrytej kampanii. Zanim jednak przejdziemy do części właściwej, trzeba zapoznać się z grą. Klikamy przycisk Tutorial i... szok! Zamiast interfejsu gry i misji treningowych, znanych choćby z SFC1 i SFC2, dostajemy zwykły filmik instruktażowy podjęj jakości! W tym momencie zdenerwowałem się niepomiernie. Jak to? Żeby w dzisiejszych czasach zrobić coś takie-

go? No już dobrze. Po krótkim i - jak na mój gust - zbyt wybiórczym omówieniu mechanizmów rządzących grą możemy zacząć zabawę. Proponuję zacząć od kampanii Federacji. Jak już wspominałem, gra oparta jest w dużej mierze na serialu i poszczególne misje przypominają do złudzenia... no co... chwila napięcia... serial :). Gra rządzi się oczywiście swoimi prawami. Każdy statek kosztuje określoną liczbę kredytów - tak samo każdy dowódca statku (im wyższa ranga tym, większy koszt). Kosztuje też wyposażenie specjalne i dodatkowa załoga. A wszystko przeliczane na federacyjne Kredyty. Dziwnie - wolałbym Latinum... Jak już pisałem, każdy dowódca ma własną rangę - im jest ona wyższa, tym większe i lepsze statki może prowadzić. Można go także scharakteryzować punktami doświadczenia, które rosną w trakcie wykonywania misji, co z kolei korzystnie wpływa na wszystkie trzy wskaźniki określające dowódcę. Każda udana misja to kolejne punkty experience, dodatkowe kredyty na koncie i poprawa wskaźników. I tak się to wszystko kręci.

Skoro już jesteśmy przy uzbrojeniu, nie sposób ominąć statków występujących w grze. Zdziwiło mnie nieco pominięcie kilku wyjątkowo ciekawych klas statków - nie zobaczymy klasy Sovereign, popularnej Mirandy czy Excelsiora. Za to gra wypelniona jest Akirami, Stearnrunnerami, Galaxami, no i oczywiście jednym egzemplarzem Defianta. Pojawia się też nowa klasa podobna do Prometheusa, znanego z jednego z odcinków "Voyagera". Nasi partnerzy również nie są aniołkami, ale Klingońskie uzbrojenie jest o wiele bardziej przewidywalne - B'Rel, K'Vorh, Vor'Cha, no i oczywiście Negh'Var (jedna sztuka w całej grze!). Czyli to, co znamy z serialu. Zobaczy-



my też romulańskie D'Dra Dex i całe mnóstwo platform obronnych oraz frachtowców. Strona Dominium to zupełnie inna sprawa - Kardasiańskie statki klasy Galor, Keldon czy Hideki wspierane będą kilkoma innymi klasami, stworzonymi specjalnie na potrzeby gry. Dość powiedzieć, że wyglądają wyjątkowo prawdopodobnie i ich design jest całkowicie kardasiański. Jeśli już mowa o tych chłopakach, to Dominium wystawi całą swoją potęgę. Od znanych z serialu statków uderzeniowych i niszczycieli, po zakrecone superlotniskowce, zresztą podobny superlotniskowiec mają też Kardasianie. Pod koniec gry pojawiają się statki Breenów - jedna z najbardziej pokreconych konstrukcji, jakie mogliśmy ujrzeć w Star Treku. Jednak jest to jeden z najmocniejszych statków w grze i nie radzę atakować go w pojedynkę. Tyle o parku maszynowym. Można jeszcze wspomnieć o dodatkach - usprawnienia fajerwerków, osłon, torped, zespołów wypadowych... - coś około piętnastu modyfikacji dla Federacji i około dwunastu dla Dominium. Trekkerzy będą zachwyceni, a cała reszta będzie miała dość technicznego belkotu.

To, co dla gracza najważniejsze - to grywalność. Misje nie są zbyt zróżnicowane, co nie wroży zbyt dobrej grze, a jedynie fanów serii przykuje do komputerów na czas dłuższy niż dwa dni. Kampania Federacji to obrona przed Dominium i Kardasianami - najpierw ewakuacja z DS9, potem bitwy, słynna potyczka w systemie Chintoka, powrót na DS9 i atak na Cardasie. Zupełnie jak w serialu. Kampania Dominium to od pewnego momentu czysta literacka akcja. Misje, co prawda, podobne do tych z serialu, ale... można podzielić je na dwie kategorie: albo jest to ochrona jakiegoś statku lub stacji, albo atak na statki i stacje. Urozmaicenie prawie żadne, wstęp do każdej misji to tylko tekst bez obrazków - grę ratuje akcja. Jej dynamizm jest niezaprzeczalny, a akcja wartka niczym podrywki telefonicznych abonamentów, grafika naprawdę piękna, efekty dźwiękowe adekwatne do kosmicznych bitew (choć z drugiej strony, jak w próżni może rozchodzić się dźwięk?). Pole walki to niestety nadal pseudo 3D. Nie, nie mówię, że modele statków nie są trójwymiarowe - są! Tylko że mogą poruszać się wyłącznie w dwóch wymiarach. Mówiąc prosto - Homeworld to to nie jest. Błąd, który popełnił twórca Starfleet Command 1 i 2, został także popełniony przez twórców Dominion Wars.

A poza tym? W sumie nic. Stwierdzając lakonicznie, że gra jest ładna, mógłbym narazić się na pośmiewisko. Ładna jest, i owszem, co jednak nie czyni z niej rasowej gry. Całość ratuje multiplayer - standardowy w każdej grze. Mój jest chyba postrzelacz do kumpla niż do dumnych statków komputerowego AI. A propos strzelania! W odróżnieniu od SFC2, do której uparcie Dominion Wars porównuję, w grze nie można wydać rozkazu strzelania - nie ma spustu! W SFC2 można było ręcznie odpalić każdy typ broni, co w DW nie ma miejsca. Nie dość, że nie mamy wpływu na to, czym strzelamy, to jeszcze nie możemy wpłynąć na to, kiedy strzelamy. Są, co prawda, opcje Fire at Will i Fire at Mark, ale to nie czyni wiosny. Pominięto też zarządzanie systemami energetycznymi. Po głębszym przyjrzeniu się grze dochodzę do wniosku, że przez ostatnie kilka dni grałem w zręcznościówkę, a nie symulację. Pocięszający może być tylko fakt, że gra jest kompatybilna. Kompatybilna z innym produktem pod tytułem Starship Creator Mark 2. Jest to taki mały warsztat, w którym z elementów można budować nowe klasy statków, które z kolei można zaimportować do Dominion Wars. Gdyby w krótkim czasie ukazał się edytor misji do gry i gdyby dołączono do niej ten edytor (który jest sprzedawany jako osobny produkt), to można byłoby całkiem fajnie pograć. A tak, znowu trafia do nas produkt średni. Widać Simon & Schuster nie mają dobrej ręki do wydawania gier Trekowych, w przeciwieństwie do encyklopedii, które w ich wydaniu są całkiem niezłe.

Pora na podsumowanie. Nawet jako absolutny fan nie mogę uznać grywalności Star Trek Deep Space Nine: Dominion Wars za wysoką. Gra ma swoje uroki - całkiem ciekawą grafikę i trzymającą się kupy fabułę (chyba tylko dzięki serialowi). Jednak sztam-powe i - co tu ukrywać - nudne misje na dłuższą metę kładą sprawę. Można zagrać raz, ale nie więcej. No i wada podstawowa - w grze nie da się zmienić rozdzielczości! Z ciężkim sercem, ja, fan Star Treka, muszę przyznać ocenę takie, jak widzicie poniżej. I ani punktu więcej. Miejmy nadzieję, że nadchodzący "Bridge Commander" zrekomensuje nam z nadatkiem to, co straciliśmy przy "Dominion Wars". Nie rozumiem mnie źle - gra jest przyzwoita, ale po kilku zapowiedziach spodziewałem się więcej. A jest to nawet mniej niż oferowała stara już Starfleet Command 1.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Simon & Schuster Interactive
Dystrybutor:
CODA
Internet:
www.dominionwars.com
Wymagania:
C266, 64 MB RAM,
Win 9x/ME
Akcelerator:
8 MB minimum

Plusy:
• grafika
• dość wiernie oddanie świata Star Treka
• można polatać fajnymi statkami

Minusy:
• nudne misje
• znowu pseudo 3D
• nie można zmienić rozdzielczości
• parę innych buraków

Totally Unreal

Pudło z napisem *Totally Unreal* jest chyba marzeniem każdego maniaaka Niereczywistego. To tak jak dla maniaaka szwedzkiego death metalu prezent na Gwiazdkę w postaci całej dyskografii Edge Of Sanity (niezłe porównanie mi wyszło, no nie?). W rzeźbionym pudełku kryją się wszak wszystkie części Niereczywistego, jakie do tej pory ujrzały światło dzienne, tj. *Unreal*, *Unreal: Return To Na Pali* oraz *Unreal Tournament*.

Eld

Unreal

W zasadzie powołaniem w tej części pozostawiam pustą łupkę. Każdy gracz zna ten tytuł - nawet ten, dla którego komputerowe szachy to szczyt ekstremy. Poza tym kilka nieszczęśliwych przypominałem wam o Unrealu w Świnie i daliśmy w pełnej wersji w nr 4/01. Ale



To nie wróg, lecz mieszkaniowiec planety NaPali.

dziennikarski obowiązek... Zresztą Unreal jest jak kult i jako pierwsza gra dostał dziesiątkę w naszym piśmie - więc TRZEBA jednak coś o nim powiedzieć.

Niereczywisty jest pierwszym shooterem o rozbudowanej i ułożonej fabule, która w dużym stopniu buduje niesamowity i... niereczywisty klimat. Klimat, który u chyba każdego gracza wyzwała pot spływający po plecach, drżenie rąk i nerwowe przyciśnięcie lewego przycisku myszki, ilekroć do jego uszu dotrze głos Skairja lub Kraala. To się nazywa STRACH... Czy jakiś shooter wzbudzał podobne uczucie? Nie. Nawet teraz ze świecą trzeba szukać takich gier. Szokująca jest także rozgrywka, a konkretnie inteligencja komputera.

wych przeciwników. We wszystkich poprzedzających Niereczywistego FPP-ach mieliśmy do czynienia z czymś, co bezmyślnie pchało się pod lufę. Tymczasem Unreal



zmienił te zasady. Przeciwnicy potrafią się skradać, atakować z różnych i najmniej spodziewanych kierunków, a także unikać kul gracza. Bardzo przyjemną nowalijką sprezentowaną przez programistów Epic MegaGames, a wpływającą znacznie na grywalność, były dwa tryby strzelania z każdej broni. Pierwszy to zwykły - przeważnie pojedynczymi pociskami, natomiast drugi zwiększa szybkość przelotu broni lub zwiększa siłę rażenia. Wspaniałą robotę odewładli również graficy wraz z muzykami. To, co rozgrywa się przed oczami gracza, nawet dziś, po trzech latach od premiery, rzuca na kolana. Poziomy przytłaczają swym ogromem, zróżnicowaniem, szczegółowością detali i pomysłowością oraz wręcz cudowną grą świateł. Dopelnieniem tej "niereczywistej" grafiki otoczenia są przerażające doskonale postacie przeciwników. Wszystkim wymienionym przez mnie zaletom Unrealu dorównywała oprawa dźwiękowa. Wyszona muzyka, ambient, wprowadza atmosferę niepokoju, a enigmatyczne odgłosy wzbudzają przeczucie, że wszystko spłynie, że Niereczywisty, choć już wieloletni, zajmuje nadal miejsce na podium najlepszych shooterów.

W środku lata fani Unreala otrzymują iście gwiazdkowy prezent. W jednym pudełku znajdują się wszystkie części kultowego shootera. Nie ma sensu podpowiadać, że jeśli nie macie jeszcze w domu któreś z nich, to powinniście błyskawicznie zamordować świnki-skarbonki, aby nabyć Totally Unreal.

Unreal: Return To Na Pali

Pierwszy i jedyny oficjalny dodatek do Niereczywistego spowodował niezłomne uzależnienie graczy. Z jednej strony, RTNP oferuje graczowi ten sam wspaniały klimat Unreala, lecz jednocześnie wywołuje uczucie głębokiego niedosytu. Dodatek nie dość, że okazał się wielo-niesięcy po premierze

niż ludzcy przeciwnicy. Szybkie, agresywne, zdecydowanie prace do unicestwienia gracza. Niewiele gorzej wypadł zaproponowany przez twórców arsenał broni. Może obeszło się tutaj bez rewolucji, bo jedyną niespotykaną wcześniej w shooterach giberą jest Bio Rifle (po trafieniu pociskiem przeciwnik dosłownie wyparuje) oraz Translocator (rodzaj teleportu, który działa również na rywali), ale autorzy postarali się o zestaw wzorowany na najlepszych shooterach. Jest rakietnica, snajperka, minigun... do wyboru, do koloru.

Zmianie na lepsze, w porównaniu do Niereczywistego czy RTNP, uległa grafika UT, aczkolwiek nie zastosowano tutaj żadnego nowego silnika, lecz tylko nieco podrasowany engine Unreala. Nie bez znaczenia jest fakt, że tworząc grę o przeznaczeniu sieciowym, graficy nie musieli się sztywno trzymać jednego klimatu. Dzięki temu mapy są zróżnicowane. Począwszy od gotyckich warowni, a na klimatach ala Matrix skończywszy. Ładniejsze wybuchy czy poprawione animacje postaci również robią wrażenie. Podobne pole do popisu, jak w przypadku grafików, mieli muzycy - i spisali się znakomicie. Na ścieżce dźwiękowej słyszymy szeroką gamę dźwięków. Od ambientu po gitarowy sound. W sumie po raz drugi chłopaki z Epic MegaGames stanęli na wysokości zadania. Udało się stworzyć znakomitą grę sieciową z powodzeniem (co do tego zdania są oczywiście podzielone) konkurującą z Q III Arena o tytuł "najlepszego multiplayerowego FPP".

Niereczywistego, to zawierał jedynie dwanaście nowych map dla pojedynczego gracza i sześć dla trybu multiplayer oraz cztery nieznanne tryby gry wieloosobowej. Dodano też tylko trzy nowe bronie i trzech przeciwników. Oczywiście taka bron, jak np. CAR (czyli karabin szturmowy), to był strzał w dziesiątkę. Podobnie jak bardzo niebezpiecznymi przeciwnikami są Terran Marines, ale... po tylu miesiącach oczekiwania na dodatek do Unreala można się było spodziewać czegoś więcej? Tymczasem gra kończy się w momencie, gdy zaczyna się dobra zabawa. Oj, pomysłowścią to się programiści Epica nie popisali. Wyobraźni zabrakło również grafikom, którzy sprezentowali graczom kilka map niemal żywcem wyjętych z Niereczywistego. Tym niemniej nie odwróciłem się od monitora, dopóki nie ukończyłem RTNP. Mimo wszystko to Niereczywisty...

Unreal Tournament

Ta część ukazała się zaledwie kilka/kilkanaście tygodni po tym, jak na polki sklepowe trafił Return To Na Pali, a jednak jest jakby z innej epoki. Programiści Epica najwyraźniej zdali sobie sprawę, że w Unrealu schrzanił tryb multiplayer. O ile gra w pojedynkę przynosiła ogrom zabawy, to tryb wieloosobowy odstawał tak od Quake'a 2, jak, powiedzmy, tyrenka od mercedesa. Zamiast jednak wylewać łzy w rekawy, chłopaki z Epica zakasali je i wzięli się za stworzenie, przeznaczonego głównie dla sieciowców, Unreal Tournamenta. Warto w tym miejscu podkreślić heroizm (a może zdesperowanie?) programistów, bo należy pamiętać, że w tym samym czasie drużyna Id robiła Quake'a III Arena - a jednak Epic podjęło to wyzwanie.

I zrobili znakomitą grę! Dla pączęzary przygotowano aż siedem trybów rozgrywki, przy czym wersja UT, którą znajdziecie w pudełku Totally Unreal, zawiera dodatkowy krążek, na którym umieszczono dwa kolejne tryby oraz 50 nowych map! Tym razem pochwała autorom należy się za pomysłowść. Poszczególne tryby rozgrywki sieciowej różnią się pomiędzy sobą, a ich liczba sprawia, że szczęśliwi posiadacze sieci nie mogą się nudzić. Istnieje także rozgrywka przeznaczona dla pojedynczego gracza. W niej znajduje się wysmienity tutorial dla wszystkich sieciowych żółtodziobów oraz możliwość zmierzenia się z botami na 32 mapach.

Wszystko pięknie, lecz gra w pojedynkę nie ma nic wspólnego z tym cudownym klimatem Niereczywistego. Wielka szkoda, choć inteligencja botów stoi na wręcz rewelacyjnym poziomie. Siedem poziomów ich umiejętności sprawia, że walka jest nad wyraz atrakcyjna, a boty o inteligencji Masterfula (to nie kryptoreklama - P), Inhumana oraz Godlike'a walczą lepiej

Temu facetowi musiał się zrobić gorąco.



Totally Unreal

Nie wiem, czy ma jakikolwiek sens pisanie podsumowania? Moim zdaniem, nie bardzo. Fani Niereczywistego już pewnie pobiegli do sklepów, nie czekając na zakończenie tej recenzji, natomiast zwolennicy Kwaka pewnie z zazdrością wzruszają ramionami, zastanawiając się, dlaczego Id nie robi im podobnego prezentu? Prezentu tym cenniejszego, że wraz z trzema gramami z serii Unreal fani otrzymują dodatkowe

tryby rozgrywki oraz naprawdę sporo map do Unreal Tournamenta. Szkoda, że to jest radość tylko dla pączęzary.

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Infogrames
Dystrybutor:
Play It! tel. (018) 4440560
Internet:
<http://www.unreal.com>
Wymagania:
P 200, 32 MB RAM, 4xCD, WIN 95/98
Akcelerator:
zalecany

Plusy:

- wszystkie części kultowego Unreala w jednym pudełku
- dodatkowe tryby multiplayer do UT oraz nowe mapy

Minusy:

- jakowych nie ma, po prostu trzeba mieć w swej kolekcji wszystkie części Unreala

Hostile Waters:

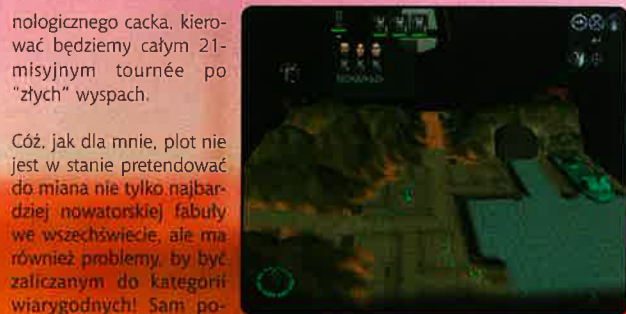
Stwierdzenie, że przemysł "elektronicznej rozrywki" w swój sen zimowy zapada w wakacje, nie jest niczym odkrywczym. Właśnie latem nawet najbardziej zadeklarowani gracze rezygnują z codziennej dawki elektronów, zamieniając je na ultrafiolet. No, chyba że akurat, jak w tym roku, lato mamy mokre i rozmażane, ale po pierwsze, to jest sytuacja nienormalna, po drugie, są miejsca na ziemi, w których naprawdę wciąż świeci słońce!... Nie o tym jednak miałem...

Gemini

Spadek aktywności twórców i wydawców nie oznacza jednak - na szczęście dla niezłomnie trwających na stanowiskach - że nie ma w co grać lub że gry, które ukazują się w tym okresie, niewarte są uwagi. Wręcz przeciwnie - tytuł, który miałby z powodzeniem konkurować z pobytem na plaży lub nawet na basenie (i krągłościami tam ujawnianymi, ech) musi



Jak doszło do tego, że po raz n-ty wzywają nas i nie pytają o kwalifikacje, stawiają w roli głównodowodzącego? Nasza przewaga polega na tym, że... pamiętamy, jak uprawia się trudną sztukę walki! Ziemia roku 2032 to - tu uwaga - raj bez wojen, głodu, nienawiści i podobnych plag, nierozzerwalnie jak dotąd związanych z historią ludzkości. Stan ten osiągnięto dzięki wynalazkowi atomowej wielkości automatów, które mogą przerobić śmieci w surowce czy żywność. Dzięki nim odwieczna przyczyna konfliktów - niedobór dóbr - znikła i każdy bez konieczności pracy dostał tyle, ile potrzebował. Zapanał powszechny pokój i dobrobyt. Do czasu jednak. Ściślej do chwili, gdy pozbawieni wpływów, "staroświatowi" giganci korzystający z możliwości, jakie dawał niedobór zasobów i handel narzędziami zbrodni, zdecydowali się zjednoczyć siły i przywrócić, niestety naturalny ludzimi, nieporządek. Wtedy jednak zostaliśmy zawezwani i zaoferuje się nam kluczyki do ostatniego wynalazku ery wojen - krążownika klasy Antaeus. Po parokrotnym powtórzeniu: "jesteś jedyną nadzieją dla dzieci niewinnych i matek - staruszek" zostaniemy wepchnięci wprost na trap, który wiedzie na pokład. Stąd, zaś ściślej z mostka tego technologicznego cacka, kierować będziemy całym 21-misyjnym tournée po "złych" wyspach.



Cóż, jak dla mnie, plot nie jest w stanie pretendować do miana nie tylko najbardziej nowatorskiej fabuły we wszechświecie, ale ma również problemy, by być zaliczanym do kategorii wiarygodnych! Sam pomysł, że ludzie muszą uczyć się wojny, jest czymś - delikatnie mówiąc - absurdalnym. Czego jak czego, ale stosowania fizycznej przemocy i przymusu bezpośredniego uczyć się nie musimy - mamy je w genach od dobrych 4 milionów lat. W tej sytuacji na żart zakrawa obietnica Interplaya, że przekazują ją w pełnoprawną książkę. Zresztą co mi tam - niech sobie robią, co chcą, Hugona i Nebuli jednak nie dostaną - to więcej niż pewne. Zostawmy jednak na boku kwestie rozciągające się w szwach fabuły i skoncentrujmy na tym, co naprawdę istotnie - wspomnianych już 21 misjach. Jako się rzekło, AR jest czymś stojącym pomiędzy strategią a akcją. Wymogi formalne tej pierwszej realizujemy, korzystając z okna taktycznego, którego centralną pozycję zajmuje przestrzenna mapa. Z tego też miejsca zarządzamy czymś naprawdę wyjątkowym w skali eresopodobnych - mianowicie produkcją jednostek. Jej wyjątkowość polega na tym, że wymaga się od nas czegoś więcej niż wybrania jednostki, jej opancerzenia i uzbrojenia (dzięki nanofabrykom, umieszczonym na pokładzie Antaeusa, wystarczy odpowiednia ilość złomu, by w kilka chwil metalicznych szczęków otrzymać tchnący nowością pojazd bojowy - śmigłowiec, poduszkiowiec, czołg itd.).

Prawdziwym problemem jest odpowiedni wybór... obsługującej je świadomości. Już wyjaśniam: jako że dawno już minęły czasy żywych żołnierzy (skąd ich zresztą wziąć w świecie, gdzie sztuka wojny została nie tylko zakazana, ale

jednostkami w skali taktycznej, jednak możliwe, ba, nieodzowne jest również samodzielne upakowanie się w któryśś z ciasnych wirtualnych kokpitów i własnoręczne przekonanie kilku złych, że stawanie po przeciwnej niż ty stronie barykady nie było pomysłem najlepszym!

Antaeus Rising

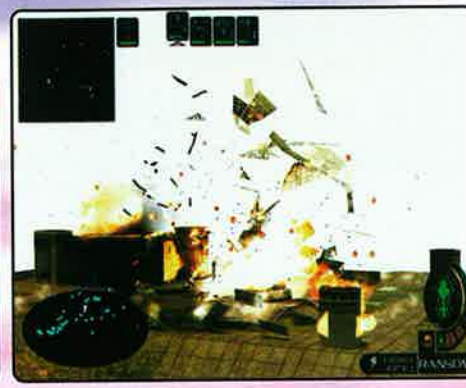
naprawdę zapomniana?...), w ich miejsce służyć muszą tzw. Soulcatcher chips, czyli procesory z zapisaną "duszą" dawnych wojowników. Dzięki temu nasze wojsko tworzą jednostki nie tylko naprawdę "żywe", czyli obdarzone autentyczną osobowością (każdy z nich ma np. swój styl walki i ulubione narzędzie zbrodni: Ranson - śmigłowiec, Patton - żądna niespodzianka - czołg), ale i najlepsze z najlepszych, bo tylko tacy stawali się matrycą chipów. Pomysł, nie ukrywam, niezły, ograniczenie zaś do 7 aktywnych jednostek naraz (bo Soulcatcher chipów jest raptem 6, przy czym możemy również samodzielnie dowodzić jednostką bez Soulcatchera) wymusza stosowanie choćby symbolicznej taktyki, nie dopuszczając zarazem do głosu odwiecznej RTS-owej "strategii masy" - atakujemy wtedy, gdy mamy co najmniej trzykrotną przewagę nad przeciwnikiem. Warto też przy okazji dodać, że 14° East zdobyło tym samym redakcyjny puchar "political correctness". Uzasadnienie brzmiało - na dobrą sprawę żaden z żołnierzy tej kilkusetosobowej armii gracza nigdy w rzeczywistości nie ginie! Cóż z tego bowiem, że poduszkiowiec z osobowością Bordeny na pokładzie właśnie się dopala - nic prostszego, jak stworzyć nowy Soulcatcher chip, korzystając z gotowego wzorca i "obudować" go nowym pancerzem, tym razem np. śmigłowca bądź czołgu!...

Wspomniałem, że można samodzielnie kierować każdą z jednostek. Pierwszym ze sposobów, by to uczynić, jest przejęcie kontroli nad jednostką kierowaną przez chip (wtedy też usłyszeć można nieco urażone "witamy na pokładzie, szefie"). Drugim, stworzenie sporo tańszej jednostki bez chipsetu. Warto jednak podkreślić, że taka "głupia" jednostka nie uczyni niczego samodzielnie. I nie chodzi nawet o walkę - ona nie będzie w stanie nawet przemieścić się z punktu do punktu! W takiej zaś sytuacji nie pozostaje nic innego, jak samodzielnie wpakować się w kokpit. Wtedy też widok zmienia się z taktycznego na w pełni trójwymiarowy (perspektywa pierwszej lub trzeciej osoby) - to naprawdę imponująca widok akcji. Tak jest, to trzeba powiedzieć jasno i otwarcie: grafika w AR jest bardzo, bardzo dobra! Każda z wysp, które kolejno odwiedzamy, i zwykłe po krótkiej, lecz zażartej walce wyzwalamy, prezentuje się inaczej, jednak nieodmiennie atrakcyjnie - ład jest nawet pofałdowany bardziej niż powinien, rozpiętość czekających na zdemolowanie typów struktur i jednostek jest imponująca (od ogromnych wież strażniczych, przez około 20 rodzajów jednostek, po... ogrodzenia i drzewa!), dynamiczna zmiana pór dobowych i dodatkowo zmienne warunki pogodowe sprawiają, że wręcz nie mogą się nie podobać. A co dopiero, gdy przemożna większość obiektów przynależy do tzw. "demoniów", innymi słowami takich, które można i trzeba zniszczyć. Zniszczyć. Zaś sam efekt wart jest superlatyw: zdarzyło się kilkakrotnie, że moja ofensywa załamывała się, gdyż chciałem po raz kolejny zobaczyć, jak niezwykle efektowne i zarazem wiarygodne pod względem panującej fizyki są zniszczenia. Wyobraźcie sobie tylko - w chwili gdy wytrzymałość ostrzelanej budowli schodzi do zera, dźwięk od wewnętrznej eksplozji i sygnal wokół spalonymi częściami rozpada się powoli na elementy, które posłużą nam później jako surowiec... Tak, zdecydowanie jest na co popatrzeć. Tym bardziej że przy całym tym wizualnym splendorze AR jest grą naprawdę szybką, nawet w największym młynie na zupełnie przeciętnej konfiguracji nie sposób dopatrzeć się jakichkolwiek spowolnień!

Idźmy dalej. Zdarza się niejednokrotnie, że gry, które dysponują ogromnym potencjałem, przepadają w mrokach niepamięci tylko dlatego, że ich twórcom nie starczyło czasu na sprawdzenie, czy stworzony przez nich system obsługi gry jest rzeczywiście najlepszym z możliwych - słowem: były kompletnie "niekierowalne". Antaeus Rising, jak łatwo się domyślić, nie ma z nimi nic wspólnego - interfejs stanowiący zespolone właściwości myszy i skrótów klawiszowych jest naprawdę niemal zupełnie intuicyjny, a czasu, by otrząsnąć się z kolejnymi jego funkcjami, jest aż nadto. Stan ten w gruncie rzeczy uzyskano w prosty sposób:

podniesione z dna centrum dowodzenie nie jest od razu w pełni sprawne - początkowo dysponować będziemy jedynie niewielkim fragmentem ostatecznej gamy funkcji, co oznacza zarazem, że zadania realizowane w trakcie kolejnych misji będą sporo prostsze. Co jednak ważne, to to, że dzięki temu unikamy wyraźnie wydzielonego tutoriala - gra się od razu - a jednocześnie nikt nie posyła nas na głęboką wodę na samym początku rozgrywki.

Niestety trzeba wspomnieć również, że niezwykle rzadko w AR zdarzają się sytuacje naprawdę stresujące. A to z jednego i bardzo prostego powodu: niezbyt błyskotliwej AI. Weźmy na przykład pod uwagę taką sytu-



Jeśli to nie jest Big Bang, to już nic nie jest!...

ację - dysponując bronią rażącą z odległości przewyższającej zasięg sensorów obrony, możemy śmiało i bez ryzyka niszczyć - bardzo groźne w normalnym niesnajperskim starciu - jednostki. Wróg nawet nie obróci się w stronę niewidocznego przeciwnika. Ech, marzy się sytuacja, gdy pierwszy strzał wyzwała skoordynowany kontratak, coś w rodzaju - trafiona wieża daje znać czołgom, by sprawdzili, co się dzieje i czemu gdzieś w dali strzelają... Dzięki temu dobra strategia jest zawsze wybudowanie sześciu jednostek bojowych (zwykle nie bacznie na ich własny widomej, ale na ich przemyśle, nie kłamstwie). To są jednostki, które jednej z broni, którą dysponujemy, nie odpowiadają. Jednostki automatycznie odpowiadają, reagując na siebie i uwagę przeciwnika. Właśnie dlatego, że nie odpowiadają, one nie odpowiadają sobie same z tym, na czym się skupiają, nie odpowiadają w pobliżu głównego celu i spracowane przedkładają go na surowce wtórne.

Pomimo to nie warto tracić czasu, dyskutując się w Hostile Waters: Antaeus Rising strategii. Tak jak rozłożyć zapowiadane we wstępie, to tylko - lub nie - gra akcji z ambicjami, i choć nie idą o nią na zalecenie, to jej wysoki, bo jednak mieszczący wspomnianą grafikę, niesłychanie (inny) stany radiowy chatter, "upomniokowanie" jednostek i rozbu-

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
14° East, Interplay
Dystrybutor:
IM Group, tel. (022) 6422766
Internet:
www.antaeusrising.com
Wymagania:
Pli 286: 64 MB RAM,
Win 9x/2k/Me
Akcelerator:
wymagany

Plusy:
• fantastyczna oprawa audiowizualna
• intuicyjny interfejs
• rozbudowana kampania

Minusy:
• AI na niezbyt wysokim poziomie
• "wiarygodny" pilot

Demon na CD 06/2001

Nie warto tracić czasu, doszukując się w Hostile Waters: Antaeus Rising strategii. To tylko - lub aż - gra akcji z ambicjami.

Myst III: Exile

Każdy z nas ma jakąś wstydliwą tajemnicę, do której niechętnie się przyznaje. Ktoś się boi ciemności, innego ciarki przechodzą, kiedy staje na balkonie..., niektórzy dostają drgawek, gdy słyszą zgrzyt żelaza po szkło, są też tacy, co np. nie czytali "Trzech Muszkieterów". Moją tajemnicą, do której nigdy bym się wam nie przyznał, jest to, że do tej pory nie grałem w Mysta. Do tej pory, powiadam, bo niedawno trafiła mi w ręce gra MYST III: EXILE. Usiadłem do niej... i przez kilka wieczorów nie odrywałem się od kompa.

El General Magnifico

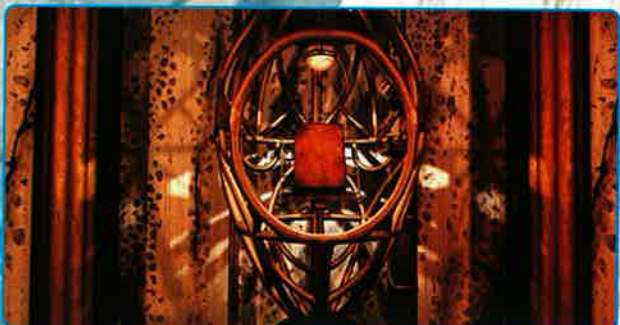
Wydana przez wydawnictwo Prószyński i S-ka książkę pod tytułem "MYST: Księga Atrusa", autorstwa Randy i Robyna Millerów oraz Davida Wingrowa, czytałem kilka lat temu i szczerze mówiąc, nie byłem nią przesadnie zachwycony. Była to rzecz o magicznej sile książki i o autorze tak utalentowanym, że jego książki (a może powinniśmy mówić Księgi) wciągały czytelnika do wykreowanego przez autora (Atrusa) świata. Owszem, jest to jakaś koncepcja, ale mnie bynajmniej nie zachwycała. I teraz muszę jej gdzieś poszukać, co nie będzie łatwe. Obecnie szukam już jednej rzeczy - gry "The Day of Tentacle" firmy L.A. na kompaktach. (Gdyby któryś z czytelników ją miał, niech mi przyśle na adres redakcji, zapłacę każdą rozsądną cenę!) Teraz będę szukał i książki "MYST".

Aby z grubszą wprowadzić gracza w sytuację, powiem tylko, że cykl MYST otwiera znalezienie przez ciebie tajemniczej Księgi, zatytułowanej właśnie MYST. Księgę napisał niejaki Atrus i zawiera ona opis tajemniczego świata zwanego MYST. Dotykając dłonią ostatniej strony, zostajesz wciągnięty w jakiś osobliwy wir... i trafiasz do świata, o którym przed chwilą czytałeś. W tamtym czasie miałem inne fascynacje literackie (Eddings, Gemmel) i autor MYSTy został jakby na uboczu moich zainteresowań, za co się kajam. Usprawiedliwić mnie może jedynie to, że po roku 1989 pojawiła się w Polsce cała masa autorów i książek wcześniej nie znanych i ciężko się było w tym wszystkim połapać.

Potem, kiedy pojawiła się gra komputerowa MYST i jej kontynuacja MYST II: The Riven, wcale się nimi nie zajmowałem - a powinienem! - bo pamiętałem swój brak zachwytu dla literackiego pierwowzoru. I nagle - jak łomem w łeb - dostałem MYST III: Exile.

Do propozycji zrobienia recenzji z MIII podszedłem bez entuzjazmu... dopóki nie uruchomiłem gry i nie zacząłem w nią grać. Potem też nie miałem ochoty na zrobienie recenzji... bo grałem. Ludzie! Przez tydzień niemal nie odrywałem się od kompa (wychodziłem tylko z domu, by "odcedzić" psa i zrobić najważniejsze zakupy) i jestem tą grą oczarowany.

Gracz wciela się w czytelnika, który odwiedza Atrusa w momencie, gdy ten napisał nową Księgę (Releeshan) i pogodził się ze światem. Zamierza odwiedzić Releeshan, gdzie chce się osiedlić wraz z żoną i małą, niedawno urodzoną córeczką. Niestety... Jak chorążego orsząńskiego, Kmicica, ścigają go stare grzechy, a właściwie nie jego grzechy, tylko



MYST III
EXILE



dotrąstwa popełnione przez jego synów, których niebacznie nauczył sztuki kreowania światów.

Dwaj synowie Atrusa, Sirius i Achenar, którzy posiadli ojcowski talent tworzenia literackich wizji, podchodzili do spraw bez troski, bawiąc się światami i losami ich mieszkańców... aż jeden z tych mieszkańców się zbuntował. Wkraczasz do gry w dość dramatycznym momencie - skrzywdzony przez braci szaleniec wpada do pracowni Atrusa, porywa Księgę Releeshan i ucieka. Co prawda zostawia swoją Księgę Więzy ze światem, do którego możesz - i powinienes - podążyć. Znalazłszy się w jego świecie, masz nowy problem - musisz się jakoś dostać do wieży, w której szaleniec się schronił. Aby się zabezpieczyć, Saverdro - ten właśnie stuknięty - uszkodził wiele elementów mechanicznych (i innych), które zapewniały dostęp do jego wieży. Żeby go dopaść, będziesz się musiał wykazać sporą pomysłowością i przypomnieć sobie podstawowe wiadomości z fizyki, chemii i biologii.

Tym, co wyróżnia grę spośród innych, są przede wszystkim zapierające dech w piersiach animacje. Nie przesadzam ani na jotę - pod koniec gry, kiedy zobaczysz animację lodowej kuli, zdumienie i zachwyt wciśną cię w fotel na kilka ładnych minut. Co bardziej godne podziwu, to fakt, że aby wszystko to obejrzeć, wcale nie musisz mieć najlepszego na świecie sprzętu - gra bardzo dobrze poszła na moim domowym PII 350. Od razu powiem, że potrzebne ci jeszcze będą niezłe głośniki - a to dla dwu powodów. Pierwszym jest znakomita muzyka, oddająca nastrój, czasami podniosła, czasami nawet... frywolna. Drugim powodem, dla którego powinienes zwrócić uwagę na wzięcie dobrego sprzętu, jest fakt, iż dźwięki w tej grze odgrywają znaczną - a niekiedy kluczową - rolę i nieraz będziesz musiał niełicho nadstawiać ucha.

Dotarłszy za napastnikiem do jego świata, przekonasz się, że po pierwsze, jest on (napastnik) szalony niczym Marcowy Zając, po drugie - złośliwy jak Szkał Tabaqui, po trzecie - płonie żądzą zemsty jak hrabia Monte Christo. Wszystko razem stworzyło mieszankę jedyną w swoim rodzaju.

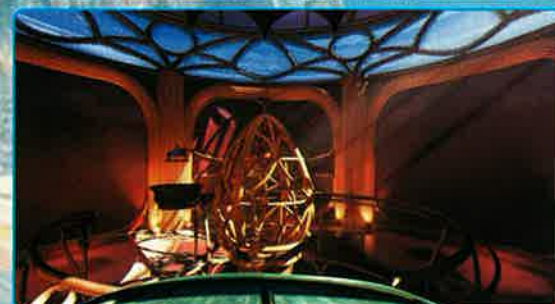


Dwaj synowie Atrusa, bawiąc się w bogów, dokonali inwazji na jego świat i zniszczyli go dokumentnie. Szaleniec przypuszcza, że podąży za nim Atrus, każe mu więc odpokutować za grzechy synów. Zajadły jest i mściwy. Wykonując jego polecenia - i jednocześnie prośbę Atrusa - będziesz penetrował cztery rozmaite światy. Pierwszy z nich to świat Energii, drugi jest światem Natury, trzecim okaże się świat Sił Dynamicznych, a czwarty... ten zbudowano na zasadzie równowagi.

Gra jest zaskakująco logiczna: aby się dostać do Wieku Energii, trzeba ci będzie manipulować światłem - czyli energią, do Świata Natury dostaniesz się działając odpowiednio na żywe stworzenia, a Świat Dynamiki poznasz manipulując ciężarkami i dźwiękami. Nie będziesz musiał się spieszyć - w każdym świecie masz tyle czasu, ile tylko zechcesz. W dodatku nie musisz tkwić tylko w jednym świecie - w każdym z nich istnieje Księga Więzy, dzięki której będziesz mógł szybko wrócić do Świata Nauki (J'nanin), a stamtąd możesz - o ile pierwszej odkryjesz sposób - przedostać się do innego Wieku/Świata. Nie możesz się więc znudzić - i trudno też o "zacięcie", bo jeżeli utknieś w jednym z nich, to zawsze możesz przejść do innego, a zmiana sposobu myślenia wychodzi tylko na zdrowie.

MYST III EXILE

Do propozycji zrobienia recenzji z MIII podszedłem bez entuzjazmu... dopóki nie uruchomiłem gry i nie zacząłem w nią grać. Potem też nie miałem ochoty na zrobienie recenzji... bo grałem. Ludzie! Przez tydzień niemal nie odrywałem się od kompa i jestem tą grą oczarowany.



Leadfoot



Ach, ci Amerykanie, ze wszystkiego, co wiąże się ze współzawodnictwem, potrafią zrobić sport. Nie muszą chyba mówić, że wiele ich "wynalazków" jest dla nas - mieszkańców starego kontynentu - całkowicie niezrozumiałych. Na szczęście sport, o którym będzie mowa w tym tekście, jest jeszcze w miarę normalny. O ile normalne jest to, że kilkanaście tysięcy ludzi siada w zamkniętej hali i przygląda się, jak po starannie pofalowanym i pozakręcanym torze ścigają się ryczące i śmierdzące maszyny... Raczej nie w tym nadzwyczajnego, chyba że nie siedzimy w sektorze dla kibiców, a wbijamy się w kubekowy fotel i wciskamy gaz do dechy - ku uciesze gawiedzi i licząc na zysk z ewentualnej wygranej.

yasiu

Aby to uczynić, wystarczy zainstalować i odpalić wyprodukowaną przez Ratbag gierkę Leadfoot. Aspiruje ona do miana symulatora wielkich terenowych aut, ale robi to dość nieudolnie. Wzorem niedoścignionym pozostaje nadal Insane, a Leadfoot niegodny jest niestety leżeć obok niego na półce. Brakuje mu bowiem wszystkiego, co w Insane nie przyciągało i zarażało, począwszy od wspaniałego wrażenia z jazdy, a skończywszy na nieustannym uczuciu zagrożenia, że nasze auto łada chwila wylądnie kołami w stronę słońca...

Na szczęście w recenzji nie chodzi o porównywanie nowego tytułu ze starymi, no - chodzi nie tylko o to. A Leadfoot to nie tylko wady. Wspaniałe, na przykład, rozwiązano tu poziom trudności, który dla odmiany nie zmienia umiejętności przeciwników, a przynajmniej nie tylko. W zależności od doświadczenia gracza w kierowaniu terenowymi monstrami można ustalić, jak realistyczny ma być engine - czy nieumiejętnie wzięty zakręt spowoduje dachowanie i stratę cennych sekund, czy może tylko lekko zachwieje autem i pozwoli jechać dalej. To tylko wyrwany z kontekstu przykład, ustawień jest bowiem dużo więcej i rzeczywiście się sprawdzają. Ponadto za zaletę ołowianej stopie można policzyć grafikę, która na dobrym sprzęcie sprawia naprawdę dobre wrażenie. Widoki z zewnątrz wozu i z kokpitu pozwalają na dokładne sterowanie autem, a tory są nie tylko ładne, ale i odpowiednio skomplikowane. Ciekawe jest również to, że - tak jak w Insane'ie - Leadfoot pozwala na jazdę kilkoma kategoriami

wozów. Dokładniej rzecz biorąc, są ich trzy, od małych i lekkich 'buggy' aż po potężne sportowe pickupy. W czasie gry wszystkie dostępne wózki można naprawiać, tuningować (w całkiem sporym zakresie) oraz usprawniać. Nic w tym oczywiście nowego, ale wspomnieć trzeba.

Na gracza czeka jak zwykle kilka trybów rozgrywki. Nie da się wśród nich znaleźć nic specjalnie nowego - są pojedyncze wyścigi i mistrzostwa. Tym ostatnim warto się przyjrzeć bliżej, gdyż stanowią gwóźdź programu. Biorąc udział w wyścigach w sezonie, trzeba przede wszystkim dbać o swoje auto, naprawiać je, wymieniać uszkodzone elementy, wstawiać części o lepszej wydajności. Wszystko to oczywiście wymaga pieniędzy, a te można zdobyć w jeden tylko sposób, wygrywając wyścigi i zdobywając



przychylności sponsorów. Im lepiej sobie radzisz, tym więcej dostajesz kasy. Zdobywanie kolejnych sponsorów i coraz hojniejszych może wciągnąć, szkoda więc, że sam wyścig nie jest już tak ekscytujący.

Niestety, taka jest prawda. O ile całe przygotowanie do wyścigu i jego konsekwencje są jeszcze w miarę ciekawe, to wyścigi już po kilku podejściach zaczynają być najzwyczajniej mało interesujące. Brak dynamizmu,

zamknięte trasy zaczynają nudzić, a przeciwnicy nie są choć w połowie tak wredni, jak ci z Insane'a. Oprócz tego występuje tu kilka innych wad, które wymieniłem już na samym początku tekstu. W sumie to wszystko z pewnością nie wywoła dreszczyku emocji, chyba że ktoś jest nadpobudliwy.

Zatem mamy kolejną grę (którą, wolę nie liczyć), która mimo dobrego pomysłu i nie najgorszej realizacji (od strony czysto technicznej) nie ma najmniejszych szans na sięgnięcie po miejsce medalowe. Nie potrafi zagrozić nawet paru starszym gierkom, bo tamte są po prostu dużo bardziej grywalne, jak to się kiedyś mówiło - miodne. Ale jeśli naprawdę lubicie terenowe auta, a w szczególności wyścigi, być może Leadfoot wam się spodoba, gdy spróbujecie pograć w sieci.

Ocena:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Ratbag

Dystrybutor:

Take Two

Internet:

www.ratbaggames.com

Wymagania:

PII266, 32 MB RAM, Win 95/98,

DirectX

Akcelerator:

niezbędny

Plusy:

• dobry tryb kariery

• nie najgorszy wygląd

Minusy:

• zbyt szybko staje się mdła

• nie pompuje adrenaliny w żyły

Demon na CD 08/2001

ECHELON

POLSKA
WERSJA
JĘZYKOWA



- Wysoce realistyczna i szczegółowa grafika 3D.
- Olbrzymi teren walki (do kilkunastu godzin lotu).
- Ponad 200 rodzajów wojskowych maszyn, urządzeń i budowli.
- 14 typów samolotów bojowych, wyposażonych w 16 rodzajów broni.
- Dynamiczne efekty świetlne.
- Realistyczna fizyka lotu.
- Różne typy misji, np. Team Fight, Team Capture.
- Opcja gry w trybie multiplayer przez połączenie lokalne LAN lub modem.

MODLNA

byka
BUKA ENTERTAINMENT

wkrótce w sprzedaży
za 59 zł

TopWare
INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl
Echelon copyright © 2001 by Buka Entertainment. Echelon copyright © 2001 by Madia. Echelon is registered trademark of Buka Entertainment.
Wszelkie prawa zastrzeżone.



Rosyjska Buka Entertainment nie zdołała, jak dotąd, wdrzeć się na panteon twórców/wydawców. Jedyną ich grą, która znalazła jakieś takie uznanie w moich oczach, jest mocno już leciwa Rage of Mages. Firma nie ustaje jednak w próbach zmiany niezbyt korzystnego wizerunku. Kolejnymi stopniami wiodącymi na szczyt mają się stać najnowsze pozycje w jej planie wydawniczym, m.in. zalicza się do nich Echelon - zręcznościowy symulator lotu, czy Paradise Cracked - strategia turowa. I być może tak się stanie, jednak pod warunkiem że druga z wymienionych okaże się tak nowatorska i tak satysfakcjonująca, jak obiecuje jej twórca. Zadanie przed Paradise Cracked jednak podwójnie trudne - musi nie tylko sprostać oczekiwaniom, ale też zatrzeć nie najlepsze wrażenie po tej pierwszej, czyli po Echelonie.

Gem.inl

ECHELON

Ten bowiem zawodzi. Aż dziw, gdyż początkowo, przynajmniej, po treningu, byłem pewien, że jeszcze dłużej telefonów kierowanych do mnie będą musieli odbierać współpracownicy. Wtedy bowiem Echelon zdawał się pod każdym względem odpowiadać wzorcom mojej idealnej gry: sadza za sterami czegoś, czego w prawdziwym życiu pewnie nigdy nie zobaczę, pozwala na doznania związane z podniebnymi tańcami śmierci i triumfalnymi powrotami do bazy w ledwie trzymającej się kupy maszynie, ale z satysfakcją, że ci, którzy ją tak potrząskali, do domu na pewno nie wrócą...

Gdy zaś dodać do tego nieustanną motywację w postaci kampanii i kariery ze wszystkimi tego konsekwencjami: stopniami wojskowymi, odznaczeniami i dostępem do coraz bardziej zaawansowanych technologii... I nie mogę nie przyznać: Echelon zawiera wszystkie powyższe. Zabrakło jednak najważniejszego - tej trudno uchwytnej, niewątpliwie jednak obecnej w najlepszych (czyt. Red Baron czy TIE Fighter) zręcznościowych symulatorach magii.

Echelon to, jako się rzekło, zręcznościowy, czyli maksymalnie uproszczony, symulator lotu. Grając, nie musicie martwić się obsługą systemów namierzania i uzbrojenia, ba, śmiało możecie zapomnieć również o czymś tak, wydawałoby się, podstawowym jak klapy - liczy się tylko prościutki radar, wysokościomierz i prędkościomierz oraz przewidziany do zezłomowania za pomocą broni pokładowej wróg. Mimo to nie jest to zarazem klasyczny przykład "latających strzelanin", od jakich ostatnimi czasy, tj. po premierze Pearl Harbour, zrobiło się w powietrzu tłoczno. Jego wyjątkowy charakter uwiadamia się - m.in. - w perspektywie, z jakiej obserwujemy akcję - z kokpitu, a więc z pozycji pierwszej osoby, ogólnym nacisku na losy nie tyle maszyny, co pilota i... fakcie, że walki toczą się zazwyczaj tuż nad powierzchnią planety, na pułapie pozwalającym na co najwyżej pół pętli w dół!

Po kolei. Na pierwszy ogień idzie tzw. "tło zdarzeń", czyli ogólnie ujęta fabuła gry. Tu, bez niespodzianek - jest tak jak w dziesiątkach podobnych przypadków. W skrócie: po wojnie domowej, której efektem było potworne spustoszenie sporej części skolonizowanej galaktyki, ale która doprowadziła do upadku złego Imperium Galaktycznego, na jego gruzach wyrosła dobra Federacja (hm, Imperium, następnie Federacja... czyżby kolejni, którzy próbują godzić ogień Star Wars z wodą Star Treka?). Później przylecieli Obcy i... nie, nie zniszczyli wszystkiego. A przynajmniej nie od razu: najpierw, przez trzy dekady, udawali bohaterów pozytywnych tej historyjki, pozwalając ludziom na korzystanie ze swych osiągnięć, m.in. technologii Zero-Transport, umożliwiającej odbywanie podróży między odległymi gwiazdami w okamgnieniu. Jak łatwo się domyślić, bramy te okazały się być w ostateczności klasycznym odyseusz-



wym koniem trojańskim - z ich pomocą Obcy (żeby było śmieszniej scyborgizowani ex-ludzie) przepuścili zmasowany i jednocześnie atak, zdobywając dziesiątki światów praktycznie bez walki. Czy trzeba dodawać, że to właśnie gracz, mimo że jego karierę wojskową liczyć trzeba w godzinach, otrzymuje zadanie zatrzymania ich triumfalnego pochodu przez wszechświat?

Na dobrą sprawę w całym powyższym wywodzie ważne są dwie rzeczy: raz - że jak zwykle kończący przyspieszony kurs pilotażu i walki kadet nosi butawę w plecaku. (Po pierwszych dwóch misjach miałem 4 odznaczenia, a system mnożnika przy nich świadczył, że może ich być dużo, dużo więcej - tradycje radzieckie, jak widać, nie wyjdą z mody mimo upływu lat). Dwa, że wskutek przejęcia obcej technologii zmienił się nieco charakter lotu. Zmienił się, bo i pojazd (jeden z 14 typów w grze) jest już nie tyle samolotem, co - wyposażonym w sporą liczbę dysz kierunkowych - futurystycznym "poduszkowcem". Ostatnią cechę czuje się już w kilka chwil po automatycznym starcie, natychmiast po odzyskaniu kontroli nad maszyną. Prócz tego, że lata się tu raczej nisko i z pewną taką bezwładnością, to możliwy jest dodatkowo "zawis" w miejscu. (Możliwość tę tracę dopiero dostępne w grze myśliwce przechwytyjące, które jednak rekompensują sobie utratę tego atutu poprawionymi osiąganiami.) Wreszcie fakt, że latamy czymś zgoła odmiennym od przeciętnego F-ilesta czy Stukasa, uwiadczenia się w specyficznej i domyslniej konfiguracji



kontrolera, gdzie ruch dżoia w poziomie wcale nie kładzie maszyny na skrzydło - odpowiada raczej powolnemu "ślizganiu się" w bok, czyli temu, co w rasowych flight simach uzyskuje się poprzez wychylenie steru kierunku. By uzupełnić - naturalnie możliwe są szybkie zwroty na skrzydło, a dokonuje się ich, korzystając z - łatwo zgadnąć - trzeciej osi dżoia...

I pięknie, jednak jak się lata? No cóż, nie ukrywam, że wrażenie prędkości w trakcie przelotu ciasnym wąwozem w ostatniej misji treningu dosłownie wgniotło mnie w fotel! Podobnie satysfakcjonujące były, początkowo, ataki na cele latające. Jak się jednak wkrótce miało okazać, głównie dlatego, że wtedy chętniej rozglądałem się po okolicy (ciekawie rozwiązano problem spojrzenia na swoją szóstą - tu ujrzymy obraz "noktowizora" - z przeplotem i zielonym filtrem), niż wypatrywałem wrogów. Bowiem oprawa graficzna Echelona jest po prostu wysmienita! Panie, panowie - tak pięknie, tak wiarygodnie wyglądającego świata w symulatorach, jak dotąd nie widziałem! Spójrzcie sami na tę wiarygodnie pofalowaną, pokrytą szczegółowymi teksturami ziemię, na odbijającą okoliczny krajobraz wodę, na przesuwaną się po niebie chmurę!

Wprawdzie nieco słabiej prezentują się obiekty z rzadka rozrzucone w tym imponującym krajobrazie - budynki i pojazdy, jednak i one, rekompensując brak w uszczegółowieniu jakością pokrywających je tekstur, mogą się podobać. Podobają mi się też efekty towarzyszące ostrzałowi (widać nawet łuski syjące się z zamków dział!) i później eksplozjom - najpierw w szczególnie miły sercu (oku nie) sposób zostającie osłepieni przez przestający istnieć widowiskowo wraży obiekt, następnie zaś przychodzi nam podziwiać czarne warkocz dymu ciągnące się za szczytkami! Ogólnie rzecz ujmując, oprawa graficzna przywodzi na myśl tę z MechWarrior III - ma podobny klimat, ale nieporównywalnie wyższy stopień technologiczny: engine Echelona korzysta z 32-bitowych tekstur, mip i bump

mappingu, wreszcie sprzętowego Transform & Lightingu... Słowem: GeForce ma co robić.

Zachwyty nad graficznym rozmachem Echelona nie wystarczyły jednak na dłużej niż kilka pierwszych misji, później zaś zaczęło się spektakularne zgrzytanie zębami. Pierwszą rzeczą, która nie pasowała do obrazu ideału, był mocno niewyważony poziom trudności. I nie chodzi wyłącznie o to, że nader często otrzymujecie przydział zupełnie nieprzystający do stopnia komplikacji danej misji (np. posyłanie klucza lekkich myśliwców na bój, w którym udział bierze kilka fal myśliwców wyposażonych w rakiety). Znacznie większy problem to specyfika wykorzystywanej w Echelonie przez obie strony broni. Jakkolwiek bowiem istnieje spory katalog możliwego do zastosowania uzbrojenia - od standardowych działek, które do niczego innego jak robienie hałasu nie służą, po działa molekularne, które przy celnym trafieniu roznoszą lekkie myśliwce w pył, to - np. - wrogie jednostki naziemne wyposażone są wyłącznie w te ostatnie! A to sprawia, że atak na nie jest niemal równoznaczny samobójstwu: jeden celny strzał oznacza zazwyczaj konieczność powtarzania całej misji! Jakby tego było mało, problem - w praktyce nie do rozwiązania - stanowią również rakiety wystrzeliwane zarówno przez myśliwce, jak i naziemne stanowiska rakietowe. W Echelonie



brak jakiegokolwiek (tak!) systemu przeciwdziałania namierzaniu, co sprawia,

że namierzonej i wystrzelonej rakiety pozbyć się można, na dobrą sprawę, jedynie przez przypadek! Dochodzi więc do tego, że nawiązanie równorzędnej walki możliwe jest tylko z wrogimi samolotami, a to wtedy tylko, gdy te nie dysponują rakietami naprowadzającymi się na cel! Nawiasem mówiąc, stan ten prowadzi do kurioznej sytuacji, w której jedna z technologii defensywnych u Obcych, ta tworząca tzw. "suppressing field", które z kolei kasuje całkowicie elektroniczne usprawnienia, m.in. wyprzedzenie celownika na podstawie aktualnej trajektorii i prędkości celu, staje się wręcz bezcennym sojusznikiem! Z jednej tylko, cudownie prostej przyczyny, to, że nie byłem w stanie

Echelon stał się świetnym przykładem gry, w którą zaczynałem grać, słysząc chóry z "Mesjasza" Händla, a skończyłem, niemal łkając ze złości, że znów roztrwoniono taki potencjał!



nikogo dokładnie namierzyć, okazało się naprawdę niewielkim brakiem w porównaniu do komfortu sytuacji, w której nie ma ryzyka, że zginie od pojedynczego wrogiego strzału.

Ogromnym mankamentem wpływającym na odczucia walki jest również zupełnie, moim skromnym zdaniem, niesprawdzający się w akcji interfejs gry - w tym przypadku HUD. Wyobraź-



moją korzyść. Wtedy też odkryłem, że ustawienia arcade, realistic, hardcore wcale nie odnoszą się, jak można by sądzić, do stopnia "ufizycznienia" modelu lotu, lecz określają po prostu stopień trudności. Dodatkowo okazało się, że już z poziomu menu, bez konieczności odwoływania się do zewnętrznych trainorów i innych cheatów, uaktywnić można "nietykalność" i "nieskończoność amunicji". Cierpiąc jednak na wrodzoną niechęć do tego typu rozwiązań, nie odwołałem się do ich pomocy i po prostu, bez żalu uznałem się za pokonanego. (Widzi mi się, że niektórzy recenzenci skrupulatnie z tych ułatwień korzystają. Jak bowiem inaczej wyjaśnić nagminne "zapominanie" o poziomie trudności misji?)

Wspomnieć wreszcie należy o elemencie dla tego typu symulacji nieodzownym, mianowicie trybie multiplayer. I tu również, zgodnie z duchem recenzji, padnie sakramentalne słowo "niestety". Multiplayer bowiem, jak na tę chwilę, rozwiązany został w sposób najgorszy z możliwych - aby zagrać z kimś żywym, wymagana jest znajomość jego IP, co z uwagi na brak jakiegokolwiek centrum Echelon-multiplayer (chcących spróbować odsyłam na msgbrd strony oficjalnej) nie należy do rzeczy najbardziej komfortowych. Wywiad przeprowadzony z jednym programistą zapowiada wprawdzie rozwiązanie tego problemu natychmiast po tym, jak powstaną pierwsze serwery dedykowane (wraz z edytorem scenografii i kampanii), jednak wciąż jest to śpiew przyszłości. Gra przeciw żywym wcale zresztą nie zmienia opinii o Echelonie - nadal nie wiemy, że staliśmy się obiektem czyjegoś ataku, dopóki o pancerz nie zarysoszetały pierwsze pociski, nadal, przynajmniej do momentu gdy odpadnie nam skrzydło, nie widzimy, w jak bardzo złym stanie jest nasz pojazd...

cie sobie tylko, że jedna z najważniejszych kontrolek, czyli wskaźnik namierzenia, ukryta została przez twórców w prawym dolnym rogu, poniżej mapy/radaru, co w praktyce oznacza kompletną jej beużyteczność! Jakby tego było mało, o tym, że jesteście namierzani, ba, że wystrzelono w waszym kierunku rakietę, w żaden sposób - czy to za pomocą komunikatu głosowego, czy choćby brzęczyka - nie informuje się, a to sprawia, że zwykle o fakcie, że ktoś ślad ci na ogonie, dowiadujesz się, widząc pociski przelatujące obok kabiny! Nie ma również, co gorsza, sygnalizacji skali uszkodzeń. To ostatnie powoduje, że walcząc nie masz pojęcia, na ile jeszcze możesz sobie pozwolić. Kompletnie nie wiadomo, czy te niezbędne dwie sekundy, by posłać rozsypany się już przeladunek w dół, nie okazały się tymi ostatnimi...

Kolejnym poważnym mankamentem Echelona są algorytmy sztucznej inteligencji. Tu jednak sprawa nie jest tak jednoznaczna jak w przypadku braku systemu zakładania namiaru rakietowego czy kontroli bycia namierzonym. Sztuczna inteligencja sprawdza się bowiem nadszpiekiwanie dobrze, gdy kieruje statkiem jako autopilot, lecz zupełnie przestaje dawać sobie radę, gdy przychodzi do obierania strategii ataku! Braki widoczne są zwłaszcza wtedy, gdy klucz, którego częścią jesteś, otrzymuje rozkaz przechwycenia zbliżającego się przeciwnika - twoi, najwyraźniej ograniczeni umysłowo, skrzydłowi (zastanawiające, jak ci, tzw. piloci, zdołali przejść trening, który do najprostszych przecież nie należy) atakują po prostu, nie bacząc na to, że przeciwnicy uzbrojeni są w rakietę. Cała sytuacja nabiera dodatkowego smaczku, gdy w ten sposób od pierwszych dwu wystrzelonych rakiet tracimy jedynych sprzymierzeńców w misji, której późniejszą część stanowi konieczność osłony bezbronnego konwoju. Zresztą nie trzeba wcale odwoływać się do konwojów - sytuacja, w której "błyskotliwość" AI sprzymierzonych zapewnia "pojedynkę" na raczej niedogodnych warunkach (stosunek 1:5), też wcale nie jest rzadkością i też nie należy do najprzyjemniejszych.

W każdym razie wszystkie wspomniane czynniki powodują, że bardzo szybko zacząłem rozglądać się za czymś, co pomogłoby przeżyć szalę zwycięstwa na

Czy w świetle powyższego może dziwić fakt, że moja kariera pilota Federacji zakończyła się dużo szybciej, niż to planowałem. I chyba was nie dziwi, że początkowy zachwyt ustąpił miejsca posępnemu rozważaniu, jakie to czynniki sprawiły, że Echelon polecieć można najgorzej i najbardziej sfrustrowanym maniakom symulatorów? Najbardziej prawdopodobna odpowiedź brzmi - zabrakło paru miesięcy testów, szlifów, polerowań i... ponownych testów. Niestety Echelon nie jest w stanie mierzyć się nie tylko z niedawnym Crimson Skiesem, ale i starszymi grami tego typu. Powiem więcej, jak dla mnie, jedynym mocnym punktem Echelona są loty na niskich pułapach z prędkościami bliskimi maksymalnym. Tym samym Echelon stał się świetnym przykładem gry, w którą zaczynałem grać, słysząc chóry z "Mesjasza" Händla, a skończyłem, niemal łkając ze złości, że znów roztrwoniono taki potencjał!

Słowem: była szansa, by rosyjscy programiści przestali być kojarzeni jedynie z Tetrisem, była szansa, by pojęcie "gra z wschodniej granicy" nie było jednoznaczne z widokiem torby wypełnionej setkami kolorowych płytek... była.

Ocena:

5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Buka Entertainment/Bellhesda

Dystrybutor:

TopWare

Internet:

www.echelongame.com

Wymagania:

PII 266, 64 MB RAM, Win 9x/ME/2000, DirectX

Akcelerator:

minimum 8 MB

Plusy:

• doskonała oprawa graficzna

• spory hangar i zbrojownia

Minusy:

• niesprawdzający się w akcji HUD

• zawyżony poziom trudności

• wyraźnie widoczne miejsca, gdzie są elementy, na których dopracowanie

zabrakło czasu



Giants: Obywatel Kabuto PL

Mekarynsi, Władcy Mór oraz wielki Kabuto na naszych tamach gościli już nieraz, ale powód obecnej wizyty jest nie mniej ważny. Bowiem niedawno pojawili się w wersji polskojęzycznej, a w dodatku jako Ekstragra, co oznacza niezwykle atrakcyjną cenę, jedynie o parę groszy przekraczającą 29 złotych! Nie jest to może cena szokująca niska (o ile taka w ogóle istnieje...), ale biorąc pod uwagę fakt, że Giants są świeżym i dobrym tytułem, a cena, jaką w CD Projekcie za nią sobie życzą, jest w dodatku niższa od giełdowych - cóż, jeśli tylko ma się odpowiednio mocny sprzęt, nie można przejść obok niej obojętnie!

McDrive

Tak na wszelki wypadek pozwolę sobie na początku przypomnieć, z czym się Obywatela Kabuto je. Otóż najogólniej rzecz ujmując, jest to połączenie FPS, TPP i strategii, z naciskiem położonym głównie na akcję. Chociaż właściwie... jak by się tak głębiej zastanowić, to z określeniem głównego punktu nacisku można mieć pewne problemy. Nie dlatego, że akcji jest mało - a z powodu wszechobecnego humoru. Jest wszędzie, po prostu wszędzie! A że jest to dowcip w typowo angielskim wydaniu, tak u nas w redakcji wielbimy - coż, pewne wahania nie powinny was dziwić! Ale o tej komediowej stronie gry najbardziej się obawialiśmy, bo wiadomo przecież, że nie jest go wcale łatwo zachować w słowie pisanym, a co dopiero mówionym!

Na szczęście obawy okazały się mocno przesadzone, zanim jednak przejdę do opisu polszczenia gry, pozwolę sobie poświęcić trochę miejsca na opis pudełka, w którym trafić do nas dotarła. Jak na wszystkie Ekstry, Mega czy Cool gry przystało, opakowanie jest jak najbardziej zbliżone do magazynu, co między innymi oznacza, że instrukcja ma formę niebyległego czasopiśma A4 oraz że na oryginalne kartonowe pudełko nie ma co liczyć. Ale czy aby na pewno? No właśnie, po bliższym oglądnięciu okazuje się, że opakowanie, ze kartonowe pudełko, jest... zastalonym! Tyle tylko, że musimy je sobie samemu złożyć do postaci, ale to nie wymaga to absolutnie żadnych narzędzi, trwa jakieś parę sekund, a wynik finalny jest lepszy od niefinalnego tytułu sprzedanego za sto złotych - coż, czepiać się chyba nie wypada, nieprawdaż?

Nie najgorzej, przynajmniej jeśli nie liczyć jej formy, ma się także sprawa z instrukcją. Znajdziemy w niej nawet wywiad z twórcami - notabene dostarczający kilku bardzo interesujących wiadomości. Jedynie ozyrow nie do końca, bo instrukcja przejścia gry, ale i...

śli komuś będzie ona sprawiała trudności, zawsze może sięgnąć do jednego z archiwalnych numerów Action Plusa, w którym pełna solucja była swego czasu publikowana.

Ponieważ nie kupuje się jednak gier dla pudełek, pora poznać się do czegoś nad nią samą. A właściwie spróbować, bo na dobrą sprawę nie bardzo jest nad czym. Wprawdzie jeden z redakcyjnych generałów - a właściwie nawet jedyny, czyli El General Magnifico - twierdzi, że najlepszym rodzajem spolszczenia jest dodanie jedynie polskich podpisów, pozostawiając oryginalną ścieżkę dźwiękową, ale przynajmniej chyba, że czytanie jest w wielu przypadkach zbyt absorbujące, by móc w pełni docenić choćby dowcip sytuacyjny. A tego jest przecież w Giantsach bardzo dużo! Na szczęście jednak CD Projekt nie przejął się zbytnio cichymi pojękami Generała i Obywatela Kabuto spolszczył w stu procentach. W dodatku zrobił to bardzo dobrze, praktycznie rzecz biorąc, z zachowaniem nieco absurdu charakteru wersji oryginalnej. I chwala im za to! Nie każdy przecież językiem Szekspira włada w stopniu umożliwiającym bezproblemowe zrozumienie pojawiających się na ekranie dowcipów, a dzięki zniesieniu bariery postawionej przez język stały się one dostępne dla szerokiego grona graczy "nie-do-końca-speak-ujących".

Ostateczna ocena polskiej wersji jest zatem jak najbardziej pozytywna, ale żeby za słodko nie było, muszę w tym miejscu napisać o jednej, ale za to poważnej wadzie gry. Wymaganie sprzętowe... Nijak się to ma do lokalizacji, ale... na Celronie 466 z 256 MB RAM i TNT2, który to sprzęt spokojnie przewyższa specyfikację rekomendowaną, gra jest w wie-

lu momentach po prostu męczarnią.

Jednak jest to wada, która jest od polskiego dystrybutora niezależna, więc wpływu na ocenę mieć nie będzie (bo pamiętajcie, że oceniamy tu nie grę, a jej spolszczenie).

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Interplay

Dystrybutor:

CD Projekt

Internet:

www.cdprojekt.pl

Wymagania:

PII 266, 64 MB RAM, CD-ROM x8,

DirectX 7.0, akcelerator z 8 MB RAM

Akcelerator:

niezbędny

Plusy:

• tłumaczenie, które oddaje klimat wersji angielskiej

• niesamowicie dobra cena!

• dostajemy do złożenia porządne tekturowe pudełko

Minusy:

• no, niektóre głosy za dobrze

dobre nie są...

Polonizacja:

8

Demo: CDA 02/2001 (58)



Niewiele tytułów, których pełne zlokalizowanie zapowiedziano, wzbudziło takie emocje wśród graczy jak ostatni z linii Falloutów - ten taktyczny. Przypnij, ja również czulem delikatny mroźnik na myśl, że nasz rodzimy wydawca może nie oprzeć się wymogom "politycznej poprawności" podczas tłumaczenia czy nagrywania ścieżek dialogowych, co mogłoby zmienić całkowicie mocno "dorosły" przecież klimat serii (pamiętacie New Reno?)...

Gem.ini

O bawy okazały się bezpodstawne. (Ba, doszło do tego, że na oficjalnym forum polskich graczy - tym opatrzonym tajemniczym kryptonimem "p.r.g.k." - pochwalono Ryszarda Chojnowskiego, jednego z tłumaczy FOT-a). Jak rzadkim zaś przypadkiem są tam pochwały, to już stali bywalcy wiedzą najlepiej. W każdym razie po ujrzeniu takowej macie prawo przyznać: "czas umierać - widziałem już wszystko".

Jednak nic dziwnego - niewiele ostatnimi czasy było tytułów tak dobrych jak FOT: BoS. Dodac mogę, że wina za to, iż recenzja wersji PL nie ukazała się miesiąc temu (nawet nie zauważyłem, że to już deadline), ponosi ona sama! Ileż bowiem zasiałem, by spisać wrażenia, natychmiast dochodziłem do wniosku, że warto by jeszcze sprawdzić to czy tamto, i wracałem do niej. Dopiero gdy Viceroy (czyli Drugi-Po-Naczelny) przestał się do mnie odzywać, a zaczął warczeć...

Do rzeczy, czyli do recenzji polskiego Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Jego wyjątkowość, o czym zapewne wam wiadomo, zawiera się wcale nie tylko w znakach diakrytycznych, o nie! Równie ważne, a budzące zazdrość innych nacji (wystarczy poczytać komentarze nie-Polaków na msgrd-ach stron poświęconych Falloutowi) jest to, że rodzimy wydawca gry, CD-Projekt, zrobił fanom piękny prezent w postaci pełnych Fallout 1 i 2, w osobnych DVD boksach! Nie dość na tym - w tym samym zestawie i za tę samą, niewygodną przecież, cenę (99 zł) znalazła się dodatkowa płyta, pozwalająca na odblokowanie (nie instalację, jak twierdzi instrukcja) dodatkowej misji - Springfield, ale proz tego zawierająca ogromne, naprawdę ogromne ilości szkiców, screenów, renderów itd. Ostatnim wreszcie prezentem dla fanów świata Fallouta jest papierowa gra Fallout Tactics: Warzone (nie mylić z fanowskim Fallout RPG), czyli gra bliźniacza podobna do Warhammer Fantasy Battle, tyle że, naturalnie, rozgrywana w realiach świata Opadu Radioaktywnego. Nic prostszego zatem, jak wydrukować zamieszczone tam pliki .pdf (czyli dokładną i przetłumaczoną instrukcję, plansze z żetonami jednostek, wzorniki broni itp.), znaleźć w domu miarkę całową i... spróbować, jak to jest grać bez kompa!

Jeszcze o zawartości pudełka: prócz 6 płyt,

ukrytych w 3 pudełkach DVD (niezbyt szczęśliwie, nawiasem mówiąc...), znaleźć można niewielką instrukcję oraz dodatkowo rozkładaną kartę ze "ściągą" klawiaturową. O ile tej ostatniej w praktyce zarzutów stawiać nie sposób, to... no cóż, nie jestem zachwycony instrukcją (choć niewiele, jeśli coś w ogóle, miał tu do powiedzenia CDP). Jest, moim zdaniem, niezbyt dokładna, np. opis trybów multiplayer, których jest w grze 5, został zawężony do dwóch, a przy tym jest jakby nieco "niefal-outowy" - zbyt mało tam, np., informacji na temat świata. Ogólnie wrażenie jest takie, jak gdyby wykorzystano, po drobnych zaledwie szlifach, stworzoną dużo wcześniej jej roboczą wersję.

Na szczęście, jeśli chodzi o grę, zastrzeżeń żyć nie sposób. Tłumaczenie jest, nie waham się tak twierdzić, wyjątkowo dobre - zupełnie nie czuje się sztywności - co zdarza się niezwykle rzadko - to, że tam mówią po naszemu, nie tyle nawet nie przeszkadza, co naprawdę pomaga w odbiorze gry! Ważne jest też to, że tłumacze, nie bacząc - na szczęście - na modne ostatnimi czasy "przymusowe wychowywanie w duchu moralności", postarali się ukazać "polski" świat Fallouta takim, jakim stworzyli go ludzie z Interplaya. (Warto w tym miejscu napomknąć, że dla tych wszystkich, którzy nie zamierzają kaleczyć swych uszu mową może i właściwą, ale, ehm, niezbyt elegancką, istnieje opcja filtrowania dialogów. Jak dla mnie, wprawdzie Fallout traci wtedy sporo z klimatu charakterystycznej dlań szorstkiej niepoprawności, ale jeśli sprostanie temuż właśnie warunkowi ma stanowić różnicę pomiędzy grą a nie grą...) Wreszcie cieszy, że i jakość ich "odegrania" nie odbiega od kandydata do zdobywcy tytułu: "najlepsza lokalizacja roku 2001". Nie dziwnego - lista plac zawiera nazwiska m.in. Olafa Lubaszenki, Andrzeja Chyry ("Dług"), Mirosława Baki (m.in. "Demony Wojny") czy, jeśli o paniach mowa, Grażyny "Yennefer" Wołszczak, a szlachetwo - jak wszem i wobec wiadomo - zobowiązuje.

Mały posłóg z polską premierą, wywołany procesem lokalizacji, wyszedł graczom na dobre - wersja polska zawiera patche konieczne do poprawnego funkcjonowania gry. Rozczarowania? Tylko jedno - jakby nie doszło było owłosionych i inteligentnych Deathclawów (a jak dla mnie deathclawy zawsze wyglądają będą jak Xenomorph z pletwami), to jeszcze przetłumaczono nazwę, jakby nie patrzeć, własną "deathclaw" na... Szpon śmierci. Niby bez zarzutu, a jednak coś mi tu nie gra...

Ogólnie jednak rzecz ujmując, Fallout Tactics: Brotherhood of Steel PL jest produktem ze wszelkich miar godnym polecenia. Tłumaczom i aktorom udało się zachować klimat oryginału. Jeśli zaś wziąć pod uwagę liczbę miłych upominków, nie pozostaje nic innego, jak stwierdzić, że to właśnie polskie wydanie FOT-a, jest absolutnym "musisz mieć" dla każdego mieniącego się fanem Fallouta.

Polonizacja:

9+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

MicroFort/Interplay

Dystrybutor:

CD Projekt Tel. (022) 519 69 00

Internet:

http://fallout.cdprojekt.com

Wymagania:

PII300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/2K/ME

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

- udało się zachować klimat Fallouta
- FOT + dysk dodatkowy
- FOT i FO2 w zestawie (woohoo!)

Minusy:

- Szpony śmierci, yuck.../

The Ward PL

Jakiś czas temu El General zawitał do redakcji i od progu zaczął trąbić o nowej, wspanialej przygodówce. Tytuł tego cuda brzmi "The Ward", a gierka jest ponoć perelką wśród gier przygodowych. Nie myślałem wtedy, że będę miał okazję zapoznać się z nią. Od przygodówek odbijam się jak kauczek od asfaltu. Mimo to postanowiłem spróbować z polską edycją "The Ward", którą otrzymaliśmy do recenzji.

yasiu

P ierwszego kwiatka znalazłem już podczas instalacji, a raczej podczas zapoznawania się (a coś mnie tknęło) z tekstem umowy licencyjnej. Wydaje się, że jeśli ma ona mieć jakiekolwiek znaczenie prawne, to powinna być napisana po polsku, i to poprawnie. W końcu mamy jakąś ustawę o ochronie języka. Nie, nic z tego, instalator "The Ward" częściej nas belkotem, który powstał chyba wskutek działania komputerowego translatora. Nie wydaje się bowiem, żeby nawet najbardziej pijany tłumacz popełniał aż takie błędy. Tłumaczenie i owszem - wierne, ale... aż za bardzo, aż kłuje w oczy. A tłumaczenie jest, ponoć jak kobieta: wierne nie jest piękne, piękne nie jest wierne. Humorek mi się jednak polepszył, a po chwili zrobiło się jeszcze lepiej, gdy w czasie instalacji i po włożeniu drugiej płyty do napędu oraz wyjściu do pulpitu instalator zaliczył zwis. Czepiam się?...

Chwilę potem jest już trochę lepiej, przynajmniej pod względem jakości. Oglądając intro nie miałem okazji, żeby się do czegoś przyczepić. Napisy wyświetlane na dole ekranu pozostają w zgodzie z tym, co słychać z głosników, i niczym szczególnym nie razi. Również głos lektora dobrano całkiem dobrze. Na razie - nie jest źle.

Ale zaraz potem padło kilka silnych ciosów. Po pierwszych krokach nasz bohater wchodzi w posiadanie dwóch kart i kluczy. Bardzo fajnie, tylko dlaczego nazwy obu kart zostały podane w języku angielskim? Niech mi ktoś powie, czy gra była lokalizowana, czy też nie była? Sprawdzano ją przed oddaniem do tłoczni czy nie sprawdzano? Może problem tkwi w tym, że niektóre zwroty angielskie trudno przełożyć na język polski, więc lepiej zostawić je w oryginale? Jeśli tak jest naprawdę, to po co ją w ogóle lokalizować? Wracając do kart, to jedna z nich - some card - dzięki pewnym działaniom translatorskim zmieniła nazwę na "karta medyczna". Wrażenie jednak pozostało to samo i można chyba przypuszczać, że zagłębiając się dalej w historię, napotkamy więcej takich niespodzianek.

Niestety, nic już nie naprawiło złego wrażenia. Co gorsza, z minuty na minutę coraz bardziej przekonywałem się, że dostałem do ręki wersję beta, mimo iż płytki wyjąłem z foliowanego pudełka. Może tylko jest to moje wrażenie - jakiś niedziśniej jestem - ale gry

wyduje się raczej po skończeniu testów, a nie w ich trakcie. A tak chyba postąpiono z The Ward PL. Jak bowiem inaczej wytłumaczyć pojawiające się gdzieniegdzie literówki czy zaskakujące sytuacje, w których z naszego ekwipunku znikają przedmioty i pojawiają się tam, gdzie leżały pierwotnie? Skąd w klawiszologii wziął się klawisz odpowiedzialny za dodawanie komentarzy od beta-testerów?

Pytałbym dalej, ale po prostu mija się to z celem. Ludzie odpowiedzialni za



takiego potworka powinni wziąć poprawkę na to, że czas, gdy szło wszystko, co było choćby w części opracowane w języku polskim, już minęły. Nikt za nimi nie tęskni. Klient przyzwyczał się do jakości i stawia wymagania, przecież za to płaci. Po zakupie The Ward PL może - i to całkiem słusznie - czuć się oszukany. A szkoda, bo podobno gierka warta jest uwagi, tyle że w pełni jej jakość docenią tylko posiadacze oryginalnej wersji językowej.

Całość może by jakoś uszła, gdyby nie fakt, że nie tak dawno



WALKER: Mówi Walker. Tu już skończyłem przechodzić do następnego punktu kontrolnego - odbior.

recenzowaliśmy polską wersję gry Europa Universalis, wydawanej przez tę samą firmę. Tam również, szczególnie w przypadku instrukcji, odpuśczoneo rzetelną kontrolę. A wystarczy przecież zlecić kilku zapaleńcom gruntowne testy i wytknięcie wszystkich błędów. Chyba nawet przy aktualnej i dość niskiej cenie firma nie bankrutowałaby, trzeba jednak trochę więcej popracować. Właśnie?!

Polonizacja:

3

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Fragile Bits

Dystrybutor:

Coda tel. (022) 864 78 25

Internet:

http://www.coda.pl

Wymagania:

Pentium 133, 32 MB RAM, CDx8,

Windows 95

Akcelerator:

niepotrzebny

Plusy:

- ma pudełko
- ma instrukcję
- ma nie najgorszych lektorów
- ma cenę 69 złotych

Minusy:

- ma tyle niedociągnięć, że plusy przestają się liczyć



EXPLOSIV

Zestaw gier z serii EXPLOSIV, wydawanej na rynku polskim przez firmę Techland, to mieszanka rzeczywiście wybuchowa. Gry nie należą może do najnowszych, ale każda z nich swego czasu była przedmiotem dużej recenzji w CDA, jako że wszystkie narobiły wówczas sporego zamieszania w szykach wroga. Teraz można je nabyć za cenę dwu biletów autobusowych czy tramwajowych.

Anakha

Do każdej gry dołączono manuale. Nie są może najwyższych lotów, ale dostarczają wszystkich, ewentualnie potrzebnych graczowi informacji.

Panzer Dagoon

Jakiś czas temu szok - w sensie pozytywnym zarówno pod względem graficznym, jak i muzycznym. Niestety, od tamtej pory trochę deszczu na Ziemię spadło i grafika 640 x 480 w 16 bitach to już nie



jest to, co tygrysy lubią najbardziej (o akceleratorach, przynajmniej GeForce2 MX, można zapomnieć). Nie zmienia to jednak faktu, że gra ciągle prezentuje się atrakcyjnie. Co jak na grę sprzed pięciu lat już jest dość dużym osiągnięciem. Oprawa muzyczna jest zapisana w formacie audio. Prawda, iż pięć lat temu nie przykładano jeszcze takiej jak obecnie wagi do owego zagadnienia, skutkiem czego tony są trochę na jedno kopyto. Inna rzecz, że była to gra obliczana na



superhit tamtych lat, więc jest całkiem dobrze, a momentami nawet lepiej. Scenek animowanych nie ma tu zbyt wiele, a konkretniej: są dwie (no, trzy, jeżeli naprawdę się postarasz). Brutalna prawda jest taka, że standard jakości owych scenek mocno w ostatnim czasie poszedł do góry, aczkolwiek intro ciągle ma swój polot (jeżeli przyjrzymy oczy i wyostrymy uszy). Istnieje też mały problem -

szedł do góry, aczkolwiek intro ciągle ma swój polot (jeżeli przyjrzymy oczy i wyostrymy uszy). Istnieje też mały problem -

animacje, przynajmniej na moim sprzęcie, jakoś nie chciały się kulturalnie wyświetlać podczas gry. Ale od czego Windows Media Player. Zresztą, cała reszta fabuły jest przekazywana podczas samej gry.

Natomiast jest taka jedna rzecz, której nawet czas nie odbierze grze. Mianowicie grywalność. Od czasu do czasu zdarzają się takie dni w życiu żółwia, kiedy chce się dać odpocząć szarym komórkom i po prostu naciskać fire. Dobrych strzelanek na blaszaka jest jak na lekarstwo. A jeszcze mniej tych, które doceniają zalety smoka bojowego.

The House Of The Dead



W tej grze nawet nie próbowano stwarzać pozorów, że chodzi o coś innego niż celne kierowanie ogniem z pistoletu, skutkiem czego fabuły tu nie doświadczymy. Pamięć może słynnego Virtua Cop? Słowo daję, dochody prze-



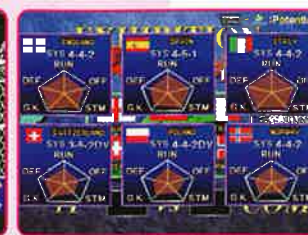
ciętnego salonu gier musiały spaść o jakiś zauważalny procent, kiedy owa gra została wydana w wersji na PC. To były czasy. THOTD wyglądała mi zaś na szybką adaptację ze względu na potrzeby różnych gustów. Lubisz wywijać gnatem i celnie strzelać? Ale nie do terrorystów w dwudziestym wieku? Zacięcie na horrorki? No to proszę, macie THOTD. Złych panów w czarnych garniturach zastąpiły umarlaki w - nie do końca kompletnych - garniturach o kolorze zatartym procesem gnilnym. Reszta jak w każdym programie point and shoot. Wystrzelać magazynek do tamtych, przeładować i strzelać dalej. I nie dać się trafić kulą... ups... wrong game... siekierą, pazurami, nieswieżymi paznokciami i czym tam jeszcze. Ja tam wolałem VC, ale gusta są różne. Istnieje też możliwość wybrania różnych bohaterów, którzy różnią się w niewielkim stopniu - jedni stawiają na ilość, drudzy na jakość, jeszcze inni na odporność swoich czterech liter. Jeżeli interesują cię same grube ryby, to możesz zmierzyć się tylko z nimi na zasadzie - jak długo wytrzymasz. Gra, mimo swojego wieku, bez problemu obsługuje współczesne akceleratory (przynajmniej te popularne).

Sega World Wide Soccer

Piłka nożna to piłka nożna. Grafika uległa mocnemu przedawnieniu, choć przynajmniej jest wyświetlana poprawnie. A jeśli idzie o

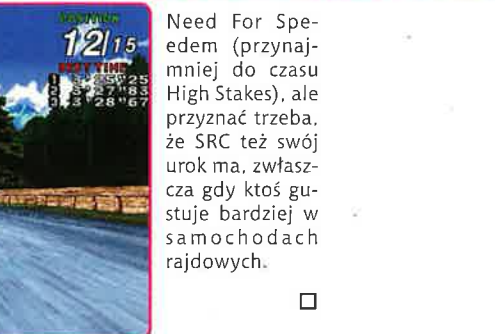


samą grę... jeżeli firma chce być "wszystkostronna", to zazwyczaj przynajmniej część produktów może być nie najwyższych lotów. Teoretycznie wszystko jest tam, gdzie powinno, ale wielbiciele piłki kopanej na ekranie mogą czuć się zawiedzeni. Mała dygresja odnośnie trochę większego buraka - umowa licencyjna, na którą gracz musi przystać podczas instalacji gry, opiewa na zgoda inny produkt: UMOWA LICENCJI PROGRAMU SZACHY 2001.



Sega Rally Championship

Tak, Championship, a nie "Championship", jak to jest wypisane na kompaktach. Ja rozumiem, że to produkt niskobudżetowy i w ogóle, ale bez przesady... SRC to drugi w tym pakiecie tytuł, który swego czasu w niejednym blaszaku gościł. Tak samo jak w przypadku Panzera, na grę da się patrzeć. A grywalność pozostała bez zmian. Był to swego czasu najbardziej gorący tytuł w dziedzinie wyścigówek. Osobiście zawsze byłem za



Need For Speedem (przynajmniej do czasu High Stakes), ale przyznać trzeba, że SRC też swój urok ma, zwłaszcza gdy ktoś gusztuje bardziej w samochodach rajdowych.



Virtua Fighter 2 PC

Istnieją takie gry, które mimo upływu lat nadal są dziarskimi staruszkami mogącymi zagotować krew niejednemu (i nie dwóm) wachlującemu dżojem młodzieńkowi, który wyobraża sobie, że nie ma nic lepszego ponad najnowsze produkcje z supergrafiką i jeszcze większymi wymaganiami sprzętowymi. Ależ moi drodzy, toż to podstawowy błąd w myśleniu. Nie dajcie się zwodzić iluzji gigabajtów zajmujących wasze twarde dyski i posłuchajcie, co mówi nam stare (ale jare) przysłowie ludowe: nie wielkość się liczy, lecz technika! Jeśli chcecie oglądać śliczne obrazki, to przejrzyjcie sobie rozkładówkę w męskim magazynie, a jeśli chcecie profesjonalnie i bezkarnie oklepać gościowi facjatę, to zagrajcie w Virtua Fighter 2! Satisfakcja zagwarantowana albo zwrot kaloszy. A i ładne obrazki się znajdują.

Mr Jedi

Uwaga, na początek będzie mały wykład, więc wszystkie niecierpliwie farfocle niech teraz grzecznie odłożą CDA i przejdą do toalet z wcześniej wspomnianymi męskimi magazynami, a strażników reszta niech grzecznie siedzi i słucha, bo powtarzać nie będę. A i przyłożę dębową ławę w dekiel, gdy jakiś zakuty łeb będzie marudził. Czy wiecie, co przede wszystkim powinna posiadać dobra gra? Hmm? No to sięgnijcie pamięcią wstecz, ale trochę dalej, zanim na scenę weszła Britnejka i nowa gafaż rodu Iglesjasów. No i jak? Już wiecie? Nie - nie dobry pomysł (bo ten można zawiązać), nie ładną grafikę (bo ta bez dobrego pomysłu i czegoś jeszcze jest tylko nudną skorupą). Nie będę was męczył i powiem wprost - grywalność! To "coś", co nie pozwala wam oderwać się od monitora przez długie godziny (dni? tygodnie?) i każe męczyć sprzęt tak długo, aż się zmarszczy.

Do takich gier właśnie zalicza się Virtua Fighter (macie w numerze) i jej druga odsłona (hm... zobaczmy), o której tu właśnie mowa (gdyby ktoś stracił wątek). Grywalność tego klasyka trójwymiarowych mordobici jest tak wysoka, że strach się bać i bać się straci! A i to nie pomoże, gdy dostaniecie się w łapki tej wirtualnej maszyny do robienia bliźniemu kuku. Dodatkowo pobudza apetyt fakt, że ta gra nie wymaga od waszej maszyny "nie wiadomo czego" i śmiga jak odrzutowiec na high details na podstawowym sprzęcie (z akceleracją 3D - bez też pójdzie, ale gorzej). Dla każdego, kto zetknął się z serią VF, napotkane w tej części postacie nie będą żadną niespodzianką, a i zapaleni "intermialuci", czyli usciociwione mruczki, znajdą tu dla siebie parę łakoci. A dokładnie jednego (a już, a jakże) - lekce kłopotania przez sieć, czyli że możecie się z kumplem umówić, że pogracie sobie po kabelku, obieracie postacie i walicie tak długo, aż izolacja kabla zacznie recytować książkę kucharską Kuronio.

I nie wmawiać mi tutaj, że stare, że nie jare, bo to "bezydura kompeletna" - zagraj, a przekonasz się, że nikt nie ma piękniejszych i bardziej kształtnych nóg niż czarnowłosa Pai czy też jej śliczna blond koleżaneczka z drugiej półkuli (bynajmniej nie mózgowej). Co prawda reszta to facci (maniakalny ninja, pijany staruszek, japoński osiłek i kilku innych chamów, którzy nie będą



zwracali uwagi na to, że walczysz kobietą, i tak ci przemodelują michę, że ci spadnie wianuszek), ale za to jacy! Nic tylko bić i patrzeć, czy równo puchnie. A potem mruścić ze szczęścia, jak na dobrego intermialucę przystało. To jest właśnie to, kochani - grywalność. Szczegóły są tu nieistotne (aczkolwiek w tym przypadku nieźle dopracowane), wszystko to przestanie mieć dla was znaczenie, gdy zarzucicie tę grę i zaczniecie machać przeszczeniakiem przed paczkami swojego przeciwnika. A powiadam wam, możecie to robić na różne sposoby (bez skojarzeń, bo dam po łapach dębową ławę) - drużynowo, pojedynczo, na czas, na tury, razem i osobno, na odlew i na wprost, na stojąco, leżąc, latając i po pijaku. A wszystko to w klasycznym mordobiciu, które da wam więcej radości, niż ma bitów w jednym pliku i plików w jednym bicu.

Powiem wprost - jeśli uważasz się za fana gier komputerowych, a co gorsza (o zgrozo!), za fana mordobici i nie miałeś jeszcze okazji pomachać zgrabnymi nóżkami Pai ani oklepać to-pomej gęby któregoś z jej cierpiących na przrost mięśni macho menów, to lepiej się do tego nie przyznawaj, bo w ten sposób uchronisz mnie od nagłego zejścia z tego świata na atak niepowstrzymanego i urokiwego śmiechu. Hjo-oo, hjo-oo, hjo-oo... A czy wiecie, boba-ski, że VF jest PIERWSZĄ trójwymiarową bijatyką na świecie? Tak, tak - to nie byle co, ale pionier całą gębą, może czasami obita, ale za to z jaką klasą!

W drugiej części VF mamy do dyspozycji o dwóch zawodników więcej niż w pierwszej (a jakich, sprawdźcie sami, a co!). VF2 miała swoją premierę w japońskich salonach w listopadzie 1994 roku (na PC, naturalnie, konwersja trafiła sporo później) i wydawać by się mogło, że po szoku, jaki wywołała jedynka, nic już bardziej nie może wstrząsnąć graczami. Tymczasem dwójka natychmiast stała się prawdziwym hitem. Poprzedzka została podniesiona tak znacznie, że japońskie salony gier były szturmowane przez fanów VF. Zaraz po premierze w Japonii wybuchł tak duży szal na punkcie VF2, że w gazetach zaczęły nawet ukazywać się rankingi najlepszych graczy w VF2, nie mówiąc już o stosach gadżetów w sklepach. Nie wiem, czy wiecie, że istnieje nawet animowana seria telewizyjna i film kinowy oparty na tej grze. Obie produkcje to świetna animacja i doskonała muzyka - naprawdę warto obejrzeć! No, ale zanim obejrzycie, najpierw zagrajcie. Powiadam wam - warto! □

A teraz przeproszę, mam dzisiaj małe rendez-vous z Pai, więc spadam. Ech, te jej nóżki, mniam...

Producent: Sega Enterprises, Ltd.
Dystrybutor: Empire Interactive
Internet: www.sega.com
Wymagania: Pentium 166 Mhz, 32MB lub szybszy, Windows 95, Direct X5
Akcelerator: ewentualnie



STAR TREK CORNER 1

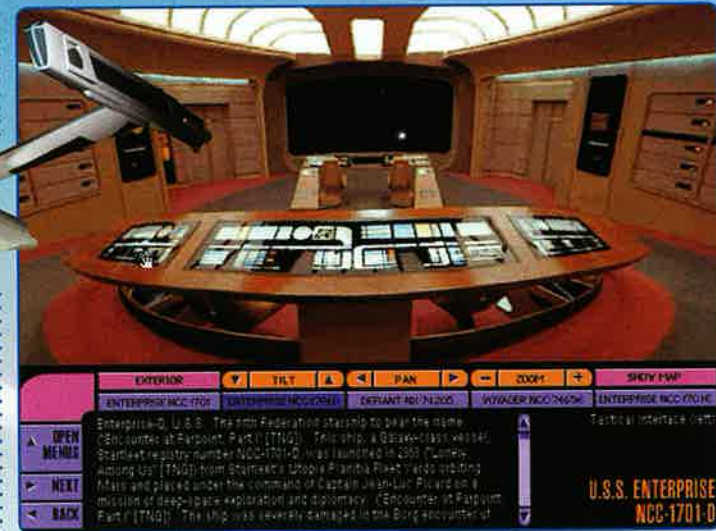
Kącik Star Treka im. kapitana Spocka

Witam. Po okresie błędów i wypaczeń na łamy waszego ulubionego czasopiśma zawitał kącik poświęcony Star Trekowi. Nie mogę obiecywać, że będzie co miesiąc (nie ode mnie to zależy) - ale mogę obiecać, że będzie się pojawiać od czasu do czasu. Jako że CDA to periodyk poświęcony grom komputerowym, zawartość kącika będzie zdeterminowana przez gry ze Star Trekiem w tło. Mimo iż coraz częściej wspomina się o nowych produktach, rzadko kto w Polsce zna wszystkie JUŻ wydane na zachodzie programy i periodyki. Przyjrzyjmy się grom, encyklopediom, gierkom shareware'owym oraz tekstówkom z czasów, gdy karta EGA była cudem na miarę U.S.S. Enterprise. Zapraszamy na sentymentalną wędrówkę i zapewniam, że większość z was nie słyszała o grach, które będą tu prezentowane. A więc do dzieła...

Mycroft

STAR TREK: Captain's Chair

Tematem dzisiejszego odcinka jest jeden z ciekawszych dla miłośników Star Treka produkt, mimo że nie jest grą. A wszystko zaczęło się od tego, że każdy zakreślony (czytaj obsesyjnie opętany) chciał zasiać na fotelu kapitana okrętu przemierzającego bezkresne czeluście kosmosu. Po około 35 latach gwiazdnych wędrówek i nocach pełnych marzeń nadeszła wiekopomna chwila. Najśłynniejszą okręt Gwiezdnej Floty stały się bohaterami programu stworzonego przez Simon & Schuster Interactive - firmę znaną między innymi z wszelakiego typu trekowych wydawnictw zarówno multimedialnych, jak i papierowych. Całości nie należy traktować inaczej jak wyprawę po wirtualnym muzeum. Do naszej dyspozycji będą mostki najśłynniejszych (znanych z seriali telewizyjnych i filmów) statków floty: USS Enterprise, USS Enterprise D, USS Enterprise E, USS Voyager oraz USS Defiant. Będzie można zajrzeć w każdą konsolę, nacisnąć każdy przycisk i co najważniejsze wykonać kilka prostych, ale jakże interesujących każdego trekera czynności. Mam na myśli uruchamianie silników, strzelanie torpedami czy chociażby odzyskanie rdzenia napędu Warp. Dzięki



przypominam, że program powstał jakiś czas temu, a zamysłem producentów nie było tworzenie gry FPP, a jedynie szczegółowej prezentacji. Jednak na zwiedzaniu mostka sprawa się nie kończy i gdy klikniemy porożrzucane tu i ówdzie przedmioty, będziemy mieli niepowtarzalną okazję przeczytania kilku ciekawych szczegółów o każdym z nich, a także obejrzeć projekcję każdego przedmiotu. Strzelby faserowe, apteczka polowa, komunikatory - to nie lada gratka dla każdego fana. No i nie możemy przecież zapominać, że w całym programie ukryto kilka śmiesznych mini-programów (pierwszy Enterprise) czy też dodatkowy, ukryty mostek (Enterprise D - wystarczy z prawego panela przy fotelu kapitana odczytać odpowiedni kod, a później wpisać go w lewej konsoli taktycznej). Całość programu została okraszona filmikami z udziałem aktorów występujących w serialach. Naszymi narratorami będą Worf, Riker, Sisko

czy też Janeway. Muszę przyznać, że jest to dość zabawny program, a dla fanatyków, potocznie zwanych trekkerami, wręcz lektura obowiązkowa. Zresztą popatrzcie na obrazki. Szkoda tylko, że większość z tych programów jest dostępna wyłącznie za granicą... :(

Tyle na dobry początek.

Napiszcie, czy chcecie więcej i dlaczego tak (albo nie).

Polska scena Counter-Strike'a

czyli finał rozgrywek Ligi Gier Komputerowych LAAG (*)

Counter-Strike jest obecnie najpopularniejszym multiplayerowym shooterem na całym świecie - podobnie jak u nas, czego najlepszym dowodem są tysiące fragujących się bez litości graczy na wielu polskich serwerach, przez 7 dni w tygodniu i 24 godziny na dobę.

Sebastian R. Bialek

a.k.a (null)EH AMB/RA Saron Blavel

Counter-Strike skupia w Polsce bardzo liczne środowisko - do chwili obecnej zarejestrowano ponad 200 klanów i cały czas powstają nowe. Liczbę graczy związanych z tym tytułem możemy określić na poziomie ok. 15 000 w skali całego kraju, co jest liczbą znaczącą i jak na nasze warunki prawdziwie imponującą. Co ciekawe, środowisko to skupia bardzo zróżnicowane grupy ludzi - w Counter-Strike'a grają zarówno dorośli, jak i młodzież. Nie należą do rzadkości sytuacje, gdy tą grą pasjonują się całe wielopokoleniowe rodziny - rodzice razem z dziećmi.

Wyrazem tego, jakby nie było, fenomenu w Polsce jest istnienie i działanie w skali ogólnokrajowej pierwszej Ligi Gier Komputerowych, której obecna, wiosenna-letnia edycja właśnie się zakończyła - 30 czerwca w Warszawie finałowym turniejem o mistrzostwo Polski. Pomysłodawcą Ligi i jej organizatorem jest Pierwsze Polskie Stowarzyszenie Graczy Komputerowych LAAG, które poprzez swoje działania chce aktywnie wspierać wszelkiego rodzaju akcje zmierzające do upowszechnienia tematu gier komputerowych i ich dostępności w Polsce.

Liga wystartowała w momencie rozpoczęcia zapisów do niej, faza rejestracji miała początek jeszcze w lutym, kiedy klany chętne do wzięcia udziału w spotkaniach Ligi mogły zgłosić akces uczestnictwa. Natomiast preludem rozgrywek Ligi było oficjalne losowanie w czasie uroczystości 5-lecia klanów w niej uczestniczących, jakie obchodził w tym roku CD Action, we Wrocławiu, w kwietniu tego roku. W czasie tego losowania wyłoniono grupy, które potem systemem eliminacji wyłoniły trzy zwycięskie klany biorące udział w finale.

W czasie eliminacji doszło do wielu niespodzianek, które dodały smaku i koloru tak już emocjonującym rozgrywkom. Klany, które ze względu na swe dotychczasowe dokonania oraz pozycję zajmowaną w rankingach (www.stats.counterstrike.pl), były



klan [BRO] w bojowych nastrojach....!)

uznawane za faworytów, odpadły (DUNE, 1410), natomiast kilka innych rozgrywek Ligi zaczęło zdobywać należny im szacunek...

Napięcie rośnie, w miarę jak kolejne klany odpadały w trakcie eliminacji, bo każdy uczestnik i widz zadawał sobie pytanie, kto dotrwa do ścisłego finału? Jaki będzie skład, który zadecyduje o tym, kto zostanie drużynowym mistrzem Polski w Counter-Strike'u?



nagrodzony zdobywca 2 miejsca, klan GRYNET

Jedną z większych niespodzianek było ustawienie klanów biorących udział w półfinałach. O ile pozycja klanów, takich jak DUNE czy BRO, nie budziła większego zaskoczenia, to udział w rozgrywkach półfinałowych klanu F[S]G był dużą niespodzianką. Ale każde zawody sportowe muszą mieć swojego "czarnego konia", prawda?

W półfinałach zmierzyły się zatem następujące klany:

F[S]G vs. BRO
STREFA vs. DIUNE
GRYNET vs. BOR

Mapy, na których odbywały się pojedynki w półfinałach, to nieśmiertelny i ukochany przez wszystkich CS-owców de_dust (jest to bezapelacyjnie najpopularniejsza mapa w historii tej gry) oraz de_prodigy, który również ma bardzo wielu zwolenników - są tacy, którzy wręcz się w nim specjalizują, jak np. STREFA, co pozwoliło im wygrać z jednym z najlepszych polskich klanów, czyli z DUNEM. To spotkanie miało swoją dramaturgię, ponieważ pierwszą rundę na de_dust STREFA przegrała 0:6 i 0:6, co nawet przy największej dozie optymizmu i ducha fair play trudno nazwać wynikiem wyrównanego pojedynku.

Jednakże właśnie na de_prodigy STREFA pokazała, na co ją stać, wygrywając efektywnie i na tyle wysoko, że różnicą punktów zwyciężyła w całym meczu, a tym samym zagwarantowała sobie uczestnictwo w finale.

W wyniku rozegranych półfinałów poznaliśmy ścisłe grono finalistów, czyli następujące klany: GRYNET, STREFA, BRO. Wśród nich miał zostać wyłoniony zwycięzca i mistrz polskiej sceny Counter-Strike'a.

W drodze oddzielnego losowania tuż przed samym finałem wybrane zostały mapy, na których miały rozegrać się ostateczne spotkania. Okazało się, że są to de_train oraz de_cobble. Co ciekawe, ta ostatnia

mapa, choć już wiekowa, nie jest grana tak często, jak np. de_prodigy czy cs_italy. Wynikiem tego była sytuacja, jaka przydarzyła się STREFIE, która nigdy nie grała żadnej "klanówki" na de_cobble, a na de_train grała po raz drugi w swojej historii... Cóż, życie jest pełne niespodzianek, nieprawdaż?)

Tak czy inaczej, finał rozgrywek Ligi zapowiadał się niezwykle emocjonująco - uczestnictwo utytułowanych klanów, czyli GRYNETU oraz BRO, dawało pewność pojedynków na najwyższym poziomie, natomiast STREFA po niesamowitym wyczynie wyeliminowania dwóch bardzo mocnych faworytów Ligi, czyli DUNE'a i NULL, jawiła się jako bardzo groźny i nie dający przewidzieć własnych poczyną przeciwnik.

Jednakże takiego zakończenia i takiego napięcia w czasie finału, który odbył się 30 czerwca w centrum rozrywki Hokus Pokus w Warszawie, nie spodziewał się nikt... Ale jak wiadomo, życie tworzy najciekawsze i najbardziej emocjonujące scenariusze, a w tym przypadku spłót okoliczności przygotował nam prawdziwy thriller.

Wszystko rozpoczęło się w centrum rozrywki Hokus Pokus o godzinie 13:30, kiedy mecz między GRYNETEM i BRO miał wyłonić pierwszego zwycięzcę tego dnia. Pierwszy pojedynek był bardzo zacięty i niezwykle wyrównany - wynik końcowy tego spotkania to 2:2, ale BRO udało się wygrać cały ten mecz różnicą jednego, tzw. "małego", punktu, które były przyznawane za każdą wygraną rundę na danej mapie.



uginający się pod ciężarem nagród zwycięski klan [BRO]

Dokładne wyniki tego spotkania to:

Mapa de_train GRYNET vs. BRO
7 : 3
4 : 6

Mapa de_cobble GRYNET vs. BRO
0 : 5
6 : 4

Kolejny mecz zapowiadał się również emocjonująco. "Czarny koń" rozgrywek, czyli klan STREFA, po absolutnie niespodziewanym i zaskakującym wyeliminowaniu dwóch wielkich faworytów Ligi, tzn. klanów NULL oraz DUNE, skupiających najlepszych "wymiataczy" polskiej sceny Counter-Strike'a, jawił się jako twardy orzech do zgryzienia. Jednak, jak w przypadku poprzednich zwycięstw, szczęście stało po stronie STREFY, tak teraz wyraźnie się od niej odwróciło... Prawdę powiedziawszy, GRYNET niemalże zdeklasował

wał swojego kolejnego rywala, bo pozwolił mu na zremisowanie tylko jednej rundy, pozostałe wygrał w naprawdę w efektywnym stylu.

Wyniki szczegółowe tego meczu:

Mapa de_cobble GRYNET vs. STREFA
3 : 3
7 : 3

Mapa de_train GRYNET vs. STREFA
7 : 3
8 : 2

Ostatni mecz wydawał się być tylko formalnością i w rzeczywistości tak było. Klan BRO nie pozostawił żadnych złudzeń STREFIE co do ich możliwości na zdobycie zwycięskiego tytułu. Oznaczało to kolejną, drugą już porażkę dla STREFY w tym turnieju...



Hokus Pokus, czyli miejsce turniejowych zmagani

Wyniki szczegółowe tego meczu:

Mapa de_cobble BRO vs. STREFA
7 : 1
6 : 3

Mapa de_train BRO vs. STREFA
7 : 3
4 : 5

Po zsumowaniu wszystkich wyników tego dnia okazało się, że zgodnie z regulaminem Ligi, punkty liczone w czasie meczy finałowych, dają zwycięstwo klanowi GRYNET, pomimo że klan BRO wygrał oba swoje spotkania. Jednakże pierwsze starcie między GRYNETEM a BRO miało bardzo wyrównany przebieg, ponadto wygrana BRO była minimalna, tylko jednym małym punktem, w takim przypadku organizatorzy zaproponowali obu klanom rozegranie dodatkowego meczu - dogrywki finałowej, mającej wyłonić ostatecznego zwycięzcę finałów Ligi i tym samym mistrza polskiego Counter-Strike'a.

Pamiętajmy o tym, że turniej trwał non stop od wczesnych godzin południowych, wiadomo, że dokonanie niezbędnej kalibracji sprzętu (drivery) zabiera chwilę czasu, a tu było to szczególnie istotne, bo większość graczy pojawiła się z własnymi myszkami i klawiaturami. Dlatego też, aby umożliwić graczom korzystanie z ich własnego sprzętu, organizatorzy dokonywali heroicznych wręcz wysiłków, żeby wszystko sprawnie działało. Ale na to potrzeba czasu, dlatego też ostatni mecz turnieju zakończył się około godziny 22:30, potem odbyło się liczenie punktów i okazało się, że powstała sytuacja wymaga odpowiedniego rozwiązania.

Wobec powyższego kilkunastogodzinny maraton, pełen emocji, a tym samym wyczerpujący zarówno dla graczy, jak i dla organizatorów, miał być kontynuowany. Jednakże organizatorzy nie chcieli, aby powstała jakaś niejasna sytuacja - chodziło przecież o mistrzostwo Polski w Counter-Strike'u, dlatego też, pomimo zmęczenia nas wszystkich, oko-

ło godziny 23:30 przystąpiliśmy do dogrywki finałowej. Zasady były bardzo proste - mapa de_dust, dwie standardowe tury po 15 minut każda dla obu stron.

Skrajnie wyczerpani (po trwającym już prawie 12 godzin turnieju) zawodnicy zasiadli do swych stanowisk. Pierwszy jako CT na de_dust miał grać BRO. I tu właśnie rozegrał się prawdziwy horror.

Pierwszą rzeczą było olbrzymie napięcie, ponieważ wiadomo, że oba klany bardzo chciały wygrać, a te pół godziny miało zadecydować o wszystkim. Druga sprawa to bardzo silna presja wywierana przez publiczność. Na wielkim ekranie prezentowano w trybie spectatora każdy mecz, a jego przebieg był zawsze bardzo żywo komentowany. STREFA miała nawet swoją ekipę cheerleaderów (niestety był to skład wyłącznie męski), która wymachując sporych rozmiarów transparentem, czyniła potworny hałas. Dlatego zawodnicy na czas trwania finałowej dogrywki poprosili o wyłączenie transmisji na ekranie zewnętrznym dla zgromadzonej publiczności.

Pierwsza runda zaczęła się standardowo, czyli blokadą wszystkich przejść i dłużącym się wyczekiwaniem na pierwszy ruch strony przeciwnej. Skutkiem tego wytworzyło się niesamowite napięcie, bo każdy z grających czekał nawet na najmniejsze drgnięcie przeciwnika. Cisza, jaka panowała w gralni, była po prostu idealna. Słychać było nawet pracujące wentylatory procesorów w komputerach...

Jednak szczęście uśmiechnęło się do BRO, ponieważ zaczynali na finałowej mapie de_dust jako CT, a każdy gracz wie, że na tej mapie jest o wiele prościej bronić pozycji w roli CT, niż atakować. Zresztą wszystkie mapy typu de_ wymuszają na terrorystach podłożenie bomby, dlatego właśnie ten team zmuszony jest do działań ofensywnych. Jednak dzięki temu, że pierwsze starcie zakończyło się wynikiem 4:0, a poszczególne rundy trwały po 5 minut (całe starcie 15 minut), GRYNET był zmuszony znowu atakować, ponieważ gdyby BRO przegrało wszystkie kolejne



„dynamiczny” doping fanów klanu STREFA:)).

rundy, to w standardowym czasie wynik byłby i tak 4:3 w małych punktach na rzecz BRO. Z tego powodu GRYNET postawił wszystko na jedną kartę...

I wówczas nastąpił moment, który w znacznym stopniu wpłynął na wynik finałowego spotkania. Zawodnik GRYNETU, grający naprawdę bardzo dobrze, w ferworze walki rzucił granat, który zabił 3 jego kolegów z teamu... Takie rzeczy zdarzają się nawet najlepszym, więc teoretycznie nie powinno być wielkiej tragedii, ale była. Po pierwsze, olbrzymie napięcie, w końcu to były mistrzostwa Polski, po drugie, straszliwe zmęczenie oraz presja publiczności mogły nadzarpnąć nerwy nawet najbardziej wytrzymałej osoby. Najprawdopodobniej dlatego pechowy zawodnik GRYNETU kompletnie się załamał, sędziowie zmuszeni byli zarządzić przerwę techniczną, bo niestety nie był on w stanie grać...

Chwila dla sponsorów

Organizatorzy chcieliby wyrazić szczególne podziękowania firmom, które zaangażowały się w pomoc przy organizacji turnieju oraz ufundowały nagrody na łączną kwotę ponad 15 000zł, a są to:

HOKUS POKUS - centrum rozrywki, dzięki któremu turniej się odbył.

LOGITECH - fundator zestawów Cordless Touch, WebCamów oraz zestawów głośnikowych.

MANTA (X-TECHNOLOGIES) - myszki optyczne oraz zestawy słuchawkowe z mikrofonami.

LANSEK.NET (SAITEK) - gamepady oraz dziołki firmy Saitek.

WWW.EMPIX.COM - dotkomowy oddział Empiku, który ufundował gry HalfLife, myszki optyczne, pady i zegarki.

COCA-COLA - napoje spragnionych graczy i organizatorów.

TBM (TOSHIBA) - użyczyła sprzętu audiowizualnego, dzięki któremu wszyscy mogli zobaczyć, co jest grane. :)

Wirtualna Polska - wsparła nas medialnie w czasie imprezy.

CD Action - był patronem medialnym całego przedsięwzięcia oraz dodatkowo ufundował nagrody w postaci penermat.

RADIOSTACJA - poinformowała słuchaczy o wydarzeniu.

Organizatorzy pragną podziękować wszystkim firmom oraz ich pracownikom, którzy pomogli nam przygotować to wielkie święto dla graczy z całego kraju, a także śledziom turniejowym (null) OP oraz AGAINST - byli zaangażowani nie tylko w finały, ale także w cały przebieg rozgrywek Ligi.

Po kilku minutach GRYNET wrócił do gry, ale wiele osób odnosiło wrażenie, że jest już po meczu. Cóż, każde zawody sportowe obfitują w swoją dramaturgię, finał Ligi Counter-Strike'a także nie był wyjątkiem.

Ostateczny wynik spotkania finałowego:

Mapa de_dust GRYNET vs. BRO
0 : 4
1 : 9

W ten oto sposób klan BRO został, po niesamowicie emocjonującym pojedynku, mistrzem polskiej sceny Counter-Strike'a, gratulujemy!



mistrzowie Polskiej sceny Counter-Strike'a i ich trofeum

(*) LAAG, Pierwsze Polskie Stowarzyszenie Graczy Gier Komputerowych, którego siłami zorganizowano Ligę oraz jej finał.

Mistrzostwo Świata w 1998 i Mistrzostwo Europy w 2000 roku. Tak właśnie przedstawia się bilans osiągnięć piłkarskiej reprezentacji Francji na przestrzeni ostatnich lat. Czy zatem coś dziwnego jest w fakcie, że EA Sports wybrało Paryż oraz pobliskie Clairfontaine jako miejsce prezentacji najmłodszego dziecka z rodziny FIFA? Odpowiedź oczywiście brzmi "nie", zatem w dniach 2-4 lipca grupa wybrańców mogła ujrzeć grę FIFA 2002.

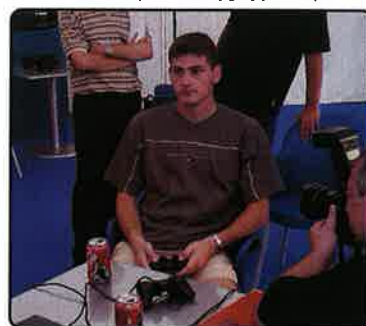
Eld

Dziennik pokładowy Elda

Czas gwiazdowy 02 07 2001

Zbiórkę pismaków wyznaczono na poniedziałkowe popołudnie 2 lipca, lecz dla mnie wyprawa zaczęła się już w piątek - podróżą zatłoczonym pośpiechem rela-

Iker Casillas tym razem zamiast w bramce, sprawdza się grając w Fifę 2002.



Rami Arouriem z internetowego serwisu Futbol SportNet, który był drugą osobą reprezentującą nasz kraj na pokazie FIFA 2002. Razem udaliśmy się do pobliskiego Hotelu Hilton, gdzie mieściła się główna kwatery EA Sports na najbliższych kilkadziesiąt godzin. Przysna-
ję, że z początku czułem się trochę nieswojo w tym świecie ze szkła i marmuru: P. Ledwie zdążyłem się załogować w swoim pokoju, a już panowie z EA Sports zapukali do moich drzwi, roznosząc sprzęt na wtorkowy trening na zielonej murawie. Zestaw składał się z koszulki, spodenek oraz piłkarskich getrów. Ciekawostką natomiast były opaski na oczy, zakładane do spania, z logo FIFA 2002. Zawsze o czymś takim marzyłem - che, che, che. Na godzinę 19 wyznaczono spotkanie w sali konferencyjnej. Powitalne drinki oraz możliwość zagrania na Playach w kilka innych nowości ze stajni EA Sports (m.in.



Zbiorowa fotka uczestników pokazu Fifa 2002.

cji Wrocław - Warszawa. W stolicy Francji zameldowałem się w sobotni rano, zatem do dyspozycji miałem dwa dni. Przeznaczyłem je, na się rozumieć, na zwiedzanie Paryża, a raczej na podziwianie - zamiast zabyt-ków... Lary Croft! Premiera filmu "Tomb Raider" miała miejsce 27 czerwca

i dosłownie wszędzie było to widać. Co dwa kroki wielki billboard z Larą, w każdym sklepie figurki, koszulki i tym podobne gadzety. Totalna marketingowa histeria na punkcie panny Croft.

Wrócić jednak na ziemię. W poniedziałkowe popołudnie spotkałem się na lotnisku z



NHL 2002, F1 2001, NBA Street) umiliły wszystkim czas. Ja nie mogłem się opanować i musiałem zagrać w NHL 2002 (wersja ukończona w 70%) i niestety z bólem muszę przyznać, że na dzień dzisiejszy nie zrobiła na mnie dobrego wrażenia. (Ale poczekajmy, aż skończą...) Za to bardzo przypadło mi do gustu dynamiczne NBA Street i wypada załować, że ta świetna gra ukaże się tylko na PlayStation 2. Gdzieś tak koło 21:00 oficjalnie rozpoczęto imprezę, a honory gospodarza pełnił uroczy i obdarzony kapitalnym poczuciem humoru Lawrie Mc Menemy. Ten starszy pan w swojej karierze menedżera prowadził, między innymi, Southampton, Sunderland, Irlandię Północną, a także pełnił funkcję asystenta menedżera reprezentacji Anglii. Po krótkiej i naszpikowanej dowcipami przemowie, zaprosił wszystkich do stołów i resztę wieczoru poświęciliśmy na integrację z przedstawicielami prasy innych państw oraz podziwianie bramkarza zespołu Real

Wywiad z Tomaszem Radzińskim

CDA: W polskich mediach przy każdej nadarzającej się okazji podkreśla się twoje polskie pochodzenie, poza tym doskonale mówisz po polsku, zatem może wyjaśnisz nam, jak to z tobą jest. Dlaczego grasz w reprezentacji Kanady, a nie Polski?



Tomasz Radziński: W wieku 13 lat wraz z rodzicami wyjechałem, przez Niemcy, do Kanady. Po pięciu latach otrzymałem obywatelstwo kanadyjskie, a wkrótce potem powołano mnie do reprezentacji. Nie odmówiłem.

CDA: Czy w takim razie załowałeś kiedyś swojego wyboru? Ostatnio reprezentacja Polski gra znekomicie.

Tomasz Radziński: Wiem, że Polacy mają już niemal zapewniony awans do Mistrzostw Świata, natomiast Kanada gra w eliminacjach bardzo słabo. Miło by było wystąpić na takiej imprezie, ale stało się tak, a nie inaczej. Może trochę żaluję, gdyż i tak od trzech lat nie gram w reprezentacji Kanady.

CDA: W ostatnim sezonie bardzo dobrze grałeś zarówno w lidze belgijskiej, jak i w Lidze Mistrzów. Czy nie chciałbyś zmienić klubu na silniejszy? Anderlecht to raczej średniak, a ostatnio chodziły plotki o twoim transferze do Evertonu.

Tomasz Radziński: Oczywiście, że chciałbym spróbować sił w silniejszej lidze, ale tymczasem nic z tego (ten wywiad był przeprowadzony 3 lipca, a 13 dośzedł jednak do skutku transfer z Evertonem - przyp. Eld). Z Anderlechtu odszedł już Koller, natomiast zawodnicy, którzy przyszli, są bardzo młodzi. Działacze Anderlechtu nie chcą się zgodzić na moje odejście.

CDA: To może teraz powiesz, jakim sposobem znalazłeś się na imprezie promującej FIFA 2002?

Tomasz Radziński: Z tym pytaniem należałoby się zwrócić do mojego menedżera (śmiej). Po prostu zna ludzi z EA Sports i ci zaproponowali, abym się właśnie tutaj pojawił.

CDA: A interesujesz się grami?

Tomasz Radziński: Tak, mam Playstation, na którym gram, choć niezbyt często.

CDA: Jakie gry preferujesz? Piłkę nożną?

Tomasz Radziński: Nie, jeśli już w coś gram, to tylko w wyścigi samochodowe. Muszą być bardzo szybkie.

Madryt i reprezentacji Hiszpanii - Iker Casillas, grającego namiętnie na Playstation w NBA Street.

Dziennik pokładowy Elda

Czas gwiazdowy 03 07 2001

Śniadanie pomiędzy 6:30 a 7:30, a o godzinie 8:00 jesteśmy gotowi do podróży. Wybieramy się do Clairfontaine, gdzie mieści się ośrodek przygotowawczy reprezentacji Francji. Tam właśnie francuska kadra zbiera się przed wszystkimi meczami międzypaństwowymi. Tam również odbywają zgrupowania inne zespoły, jak chociażby podczas naszego pobytu był to FC Porto. Ośrodek zrobił na mnie miłą i przyjazną wrażenie i przechadzając się po nim, zastanawialiśmy się z Ramim, czy kiedyś w Polsce powstanie taka baza treningowa? Kilka boisk trawiastych z doskonałą nawierzchnią, sztuczna murawa pod dachem, świetnie wyposażona sala konferencyjna... czegoś takiego nie doczekamy się w naszym kraju przez długie lata. Na dłuższe podziwianie tych cudów nie było jednak czasu, gdyż nasz pobyt w Clairfontaine zaczął się od prezentacji bohaterów dnia.



trafiliśmy do zespołu prowadzonego przez Ricka z Holandii, która to drużyna była wybuchową mieszanką holendersko-węgier-

Lawrie przedstawił zgromadzonym dziennikarzom byłych oraz obecnych gwiazdów piłki kopanej, którzy nam, piłkarskim laikom, mieli wkrótce zaprezentować na murawie, o co chodzi w piłce nożnej. Funkcję me-

nedżera objął obecny selekcjoner reprezentacji Włoch Giovanni Trapattoni. Popularny "Trap" jest postacią doskonale znaną wszystkim kibicom, gdyż - jak wiadomo - wcześniej prowadził Milan, Juventus, Inter, Bayern Monachium, a przed objęciem funkcji selekcjonera - Fiorentinę. Doprawdy niewielu jest tak utytułowanych trenerów jak on.

Innymi znanymi z przeszłości osobami byli Mark Lawrenson (pięciokrotny mistrz Anglii z Liverpoolu, zdobywca Pucharu Mistrzów oraz Pucharu Zdobywców Pucharów. Obecnie komentator BBC), Ian Rush (za długo by wymieniać zdobyte przez niego tytuły i puchary - krótko mówiąc, najlepszy napastnik w historii Liverpoolu. Zdobył dla niego 346 bramek w 658 występach!!!), Alan Ball (pomocnik reprezentacji Anglii, piłkarz Southampton i Everton), Chris McMenemy (piłkarz Southampton, trener Sunderland, Newcastle i młodzieżówki Anglii). Dla nas, dziennikarzy w większości w moim wieku, najważniejsi byli jednak piłkarze. Na tym poletku niekwestionowaną gwiazdą, budzącą największą ciekawość, był piłkarz, który... kilka miesięcy temu zakończył swoją bo-

FIFA 2002 a sprawa polska

Jak nas poinformowała Bożena Słoma z IM Group, w FIFA 2002 znajdują się dwa polskie kluby - Wisła Kraków oraz Polonia Warszawa. Zabraknie natomiast Legii Warszawy i Pogoń Szczecin, które to kluby odmówiły EA Sports licencji na używanie nazw drużyn oraz nazwisk piłkarzy. Na pudełku gry sprzedawanej w naszym kraju pojawi się po raz pierwszy polski piłkarz. Będzie nim król strzelców ekstraklasy Tomasz Frankowski.



Od lewej: Matthaus, Casillas, El Tamyat, Radziński, Ball, Lawrenson, Johnston (zasłonięty) i Rush.

CI panowie dniami i nocami ciężko pracowali, abyście mogli pograć w Fifę 2002.



Wywiad z Ikerem Casillasem

Wywiad przeprowadzony z Casillasem dotyczył głównie spraw związanych z Realem Madryt i co ciekawe, tłumaczem (Iker odpowiadał po hiszpańsku) była pewna Hiszpanka z... Barcelony - przez co mam niemiłe wrażenie, że nie wszystko tłumaczyła jak należy. Poniżej kilka ciekawszych wypowiedzi.

CDA: Czy zamierzasz pozostać do końca kariery w Realu?

Iker Casillas: Jestem związany z tym klubem od 9 roku życia, zawsze kibicowałem Realowi. Jednak za dwa lata kończy mi się kontrakt i niczego nie mogę wykluczyć.

CDA: Nieśmiertelne pytanie o reprezentację Hiszpanii: dlaczego tak dobrze grałeś w eliminacjach, a beznadziejnie w finałach wielkich imprez?

Iker Casillas: Nie wiem, po prostu nie wiem (śmiech).

CDA: Wczoraj i dzisiaj większość czasu spędziłeś grając na Playstation, chyba bardzo to lubisz?

Iker Casillas: Tak, jest to bardzo dobry sposób na odpoczynek.



CDA: W co lubisz grać najbardziej?

Iker Casillas: Przede wszystkim gram w piłkę nożną, jak np. FIFA 2002 (roz-mawiamy, podczas gdy Iker siedzi przed dużym ekranem), ale lubię też inne gry sportowe.

ska-polską. Po kwadransie, przeznaczonym na przebieganie, znaleźliśmy się na boisku podzielonym na osiem stacji. Przy każdej z nich stał któryś z trenerów bądź piłkarzy, a my wykonywaliśmy ich polecenia. Celem było uzyskanie jak najlepszego wyniku dla drużyny. Konkurencje były dość zróżnicowane, począwszy od wyrzucania z autu piłki, poprzez slalom z piłką pomiędzy pachotkami, strzelanie do bramki z ostrego konta aż po manifestowanie radości po zdobyciu bramki (co było uwieczniane na taśmie wideo :)). Największe emocje towarzyszyły jednak stacji, przy której gospodarzami byli Iker Casillas oraz Tomek Radziński. Ten



drugi podawał piłkę, a dziennikarze starali się zaskoczyć strzegącego bramki Casillas. Mnie udało się oddać trzy strzały. Dwa pierwsze, z odległości jakichś 18 metrów, Casillas obronił w dobrym stylu, ale za trzecim razem, z karnego, ulokowałem piłkę w siatce. Strzeliłem mocno, tuż nad ziemią przy lewym słupku. Ech, uczucia towarzyszącego temu strzałowi nie da się opisać! Naprawdę, mam wielką satysfakcję!

Zabawa w ganiecie za piłką trwała w sumie półtorej godziny. Potem wspólne zdjęcie, prysznic i lunch, a po nim zostaliśmy skierowani do sali konferencyjnej. Tu odbyła się uroczystość wręczenia Lotharowi Matthausowi nagrody za wkład w rozwój piłki, a także przedstawienie programistów tworzących FIFA 2002 oraz krótkie omówienie zmian, jakie zaszyły w porównaniu do poprzedników. Te informacje znajdziecie w ramce obok, a ja pokrótce podzielę się wrażeniami z tego, jak mi się grało w FIFA 2002, bowiem wkrótce potem przeniesliśmy się do namiotu, gdzie czekały na nas stanowiska z w. aplikacją. Grało mi się znakomicie, o wiele lepiej niż w FIFA 2001, aczkolwiek muszę zaznaczyć, że pierwszy raz grałem na Playstation (nie ma to jak blaszak i klawiatura).

Tym niemniej FIFA 2002 wydaje mi się szybsza, lepiej poukładana i zdecydowanie bardziej grywalna. Dzięki nowemu systemowi podań łatwiej konstruować akcje, lepiej rozwiązano też grę w defensywie, a i grafika uległa poprawie. Wydaje się, że wreszcie będę mógł przestać czepiać się twarzy piłkarzy. Tak czy inaczej, mój dwumecz Futbol SportNet vs. CD - Action zakończył się połączonym wynikiem 1:1. Pierwszy mecz przegrałem 1:0, tracąc bramkę z karnego w 90 min.

Strzelam właśnie bramkę Ikerowi Casillasowi!



cie i kończąc mecz w dziewiątkę. Natomiast w rewanżu rozgrywka zakończyła się wynikiem dokładnie odwrotnym, a gola udało mi się wbić w... 90 minucie! To się nazywa prawdziwy rewanż. :) W międzyczasie można było przeprowadzać rozmowy z piłkarzami. Ja wybrałem jako swój cel Iker Casillas oraz Tomek Radziński, który - jak się okazało podczas gry w piłkę - doskonale mówi po polsku, a przy tym jest bardzo sympatycznym facetem. Okrojone wersje obu wywiadów możecie przeczytać obok.

Około godziny 18:00 zarządzono powrót do Paryża. Po odświeżeniu spotkaliśmy się, już tradycyjnie, na dole hotelu w sali konferencyjnej, aby wziąć udział w kolacji uroczystie zamykającej ten bardzo ciekawy dzień. Na mównicy po raz kolejny pojawił się Lawrie, który najpierw zademonstrował wszystkim zebranym zabawny filmik przygotowany przez programistów EA Sports, a będący parodią FIFA 2002. Następnie zobaczyliśmy nakręconą kamerą konkurencję co do manifestowania radości, którą to zresztą konkurencję wygrała nasza drużyna pod dowództwem Erica. Śmiechu było przy tym co niemiara. Po zakończeniu projekcji nastąpiła dekoracja zwycięzców. Nagrody w postaci szampana wręczał sam Trapattoni. Cóż, po moim szampanie pozostawiłem sobie na pamiątkę korek. :) Po oficjalnej części wieczoru dziennikarze wraz z gospodarzami przystąpili do stołu z jedzeniem, sączenia drinków i długich rozmów na temat gier oraz oczywiście FIFA 2002.

Dziennik pokładowy Elda

Czas gwiazdowy 04 07 2001

Zrywam się skoro świt, bowiem rano wraca do Warszawy Rami, a ja chcę nadać moje bagaże właśnie na ranny samolot i gdyż zamierzałem udać się do Paryża. Wszak mój samolot odlataje dopiero tuż przed 20:00. Szybko uporałem się ze śniadaniem i z żalem udaliśmy się na lotnisko. Nie udało się nam nawet pożegnać z opiekunką z ramienia EA Sports - Rinn. Szkoda. Pozostała część dnia upłynęła mi na zwiedzaniu i przede wszystkim buszowaniu po sklepach muzycznych. Wieczorem wracam do Polski w cudnej scenerii zachodzącego słońca, z uśmiechem wspominając ostatnie dni. Dlaczego jest tak, że wszystko co dobre tak szybko się kończy?

FIFA 2002 w obliczu faktów

- tryb kwalifikacji do Mistrzostw Świata w Korei i Japonii. Doskonale odwzorowana sytuacja reprezentacji - kontuzje, kartki i zmęczenie piłkarzy wyczerpującym sezonem. Poza tym tryby meczu towarzyskiego, ligi i treningu.
- edytor pozwalający na stworzenie własnej ligi, drużyn i zawodników.
- rewolucyjny system podań. Dokładne podania prostopałką dołem lub górą z pominięciem obrony przeciwnika.
- nowy system gry obronnej.
- rozbudowany system pomocy. Podczas meczu gracz może liczyć na podpowiedzi, które dotyczą zmian piłkarzy oraz taktyki.
- poprawiona grafika, zwłaszcza piłkarzy.
- 16 lig, ponad 500 drużyn - w tym około 175 narodowych.



ORIENTUJ SIĘ

STATUS

SCORE	100
FUEL	99
TEMP	56

12 : 03 : 05 : 01

WEJDŹ W NAJLEPSZE
GRY KOMPUTEROWE,
ZOBACZ CO SIĘ DZIEJE
W CYBERPRZESTRZENI,
POCZUJ PAŁER
NAJNOWSZYCH GIER

NOWY PROGRAM
W GAME ONE
CODZIENNIE
OD 1 WRZEŚNIA!
STARTUJ Z NAMI!

SUPERNOWA FORMUŁA PROGRAMU!



GAME ONE DOSTĘPNY JEST W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH
ORAZ NA PLATFORMIE CYFRA+ ZAMÓW: (0 22) 54 53 999



Przytniemy komara?

Oto wywiad z jednym z "ojców" Comara Barbariana. Osoby poważne i zarzucające nam, że nie szanujemy czytelników i zachowujemy się dziwnie "i w ogóle wstyd, i zgroza to CDA", lojalnie uprzedzamy, iż zaraz się bardzo wkurzą - no, chyba że posłuchają dobrej rady i NIE przeczytają tego tekstu.



- Cześć, czy mógłbyś nam powiedzieć kilka słów o sobie?

Dobry wieczór wszystkim, nazywam się Bartosz Słomka (dla kolegów Zdzisław Połomski). Chyba nie ma sensu pisać o sobie, gdyż, moim zdaniem, jedyną wizytówką twórców powinny być ich dzieła...

- Jak zaczęła się twoja przygoda z komputerem?

W roku 1999 zająłem się "kręceniem" krótkich filmów animowanych dla potrzeb TV, w związku z czym zostałem zmuszony do zakupu PC.

- A twoje ulubione gry to...?

"Commandos", "Street Fighter", "Age of Empire", "Rogue Squadron", "Lolek i Babolek".

- "Lolek i Babolek"? To chyba coś tylko dla dorosłych? ;)

Gra traktuje o przygodach w nosie dwóch klejących się urwisów.

- Aha, tak - ten... przejdźmy do DGU? Interactive. Kiedy narodził się pomysł założenia firmy tworzącej gry?

Pod koniec szumnego roku 1999 wraz z Radosławem Szamrejem (który niestety już ze mną nie pracuje, a którego pozdrawiam) skonstruowaliśmy grę egzotyczno-erotyczną, dzięki czemu odważyłem się zaatakować szczyty list przebojów wirtualnej rozrywki dziecięcej, he, he, he...

- Z ilu osób w tej chwili składa się firma, czym się one zajmują?

Ludziska się wymieniają i raczej ciężko byłoby podać konkretną liczbę. Mogę jedynie zdradzić, że na liście płac figurują obecnie 384 osoby + Szalik - szkolony pies samoobronczy. Każdy zajmuje się swoimi sprawami, przeważnie tworzeniem gier.

- Jak rozumiem, Szalik ma również swój projekt?

Oczywiście, robocza wersja nosi tytuł "Comar Pedigi Pal Barbarian".

- Intryguje mnie nazwa DGU? Interactive. Czy możesz zdradzić, co ona oznacza?

Ha! Nic z tego. Zamierzamy ogłosić konkurs na prawidłowe rozszyfrowanie nazwy. Główna nagroda, obok Mercedes, to 8 ton ratyfikowanego cukru w kostkach.

- Dlaczego postanowiliście stworzyć "Comara" - grę dla dzieci?

Ponieważ, moim zdaniem, dla dzieci tworzy się najtrudniej. Maluchy mają swój świat, swoje filmy. Było to dla

nas prawdziwe wyzwanie. Trzeba być nieźle pokreconym, żeby trafić w młodociane gusta, nie powielając wszechdobrych schematów.



- Czy do pisania scenariusza wynajęliście satyryka? Czytając go, solidnie się uśmiełem. Czy reszta gry też taka będzie?

Przez chwilę współpracowaliśmy ze Spielbergiem, ale Lucas wydzwaniał po nocach z pogrozkami, więc w efekcie daliśmy spokój z profesjonalizmem. Odnosnie zaś reszty gry ciężko mi cokolwiek powiedzieć, gdyż właśnie wróciłem z 18-miesięcznego urlopu w Grecji i kompletnie nic nie jarzę.

- Jak wygląda dzień pracy w DGU?

Normalnie - jak wszędzie:

10.00 - 13.15 - basen kryty

13.30-17.00 - prace koncepcyjne (rozgryzamy konstrukcję "endzinów" innych gier, jak np. Unreal, grając po Sieci).

17.00- 18.00 - każdy coś tam o sobie opowiada i przynosi z domu różne rzeczy. A to jakiś rysunek, a to C+++. Wieczorem zaś spotykamy się na grillu i układamy piosenki do Comara.

- Ech... chyba zostanę programistą. ;) Powiedz, czy jeśli "Comar" okaże się sukcesem, na co się zanoszą, macie w planach jego kontynuację lub inny projekt?

Scenariusz był skonstruowany jako dyptyk. Jeśli część pierwsza okaże się sukcesem, pytanie o kontynuację należy skierować do wydawcy. Ale z tego, co ostatnio podслуchałem w toalecie, cała kasa z jedynki ma zostać wpakowana w fermę drobiu pod Kaliszem.

- Czy jest coś, co chciałbyś przekazać naszym czytelnikom?

Pewnie:

Jesteś blondynką?

W wieku pomiędzy 48-69?

O wymiarach 190/210/314?

Lubisz mielone kotlety i narty wodne?

NIGDY DO MNIE NIE DZWONI!

Pozdrawiam, żegnając się słowami poety: "To na razie, zbieraj bazie".

- Tenks za wywiad. Na pewno nie zadzwonię. ;)

Pomocna Dłoń

Dziś PD wyjątkowo w wersji "ekstramini" (całość jak zawsze na CD/Extras/PD). Przypominam, że anonse wysyłamy WYŁĄCZNIE na kartkach pocztowych lub za pomocą e-maili (pd@silvershark.com.pl - e-maile wysyłane na inny adres nie będą publikowane!). Przed wysłaniem anonsu warto też zapoznać się z tekstem!!! CZYTAJ KONIECZNIE (w wersji PD na CD) - znacznie zwiększy to szanse publikacji anonsu.

SPRZEDAM

• Kupię Half-life, ORYGINAL!!! Krzysztof Madejski, ul. Międzynarodowa 60, m. 56, 03-922 Warszawa. kango-oro@wp.pl.

• Kupię lub zamienię grę (ORYGINALNY) Final Fantasy 8. Marcin Owiderski, ul. Długa 31/46, 87-800 Włocławek.

• Kupię Celerona A 533 MHz PPGA. Krzysztof Jucha, Sonne.pl@interia.pl, ul. Żeromskiego 4/11, 97-400 Bełchatów. Tel. (044) 633 56 90.

• Kupię moduł NICAM do PixelView PlayTV. Dariusz Suchocki, Klonowica 36/10, 87-100 TORUŃ, darektor@poczta.onet.pl.

• Kupię następujące gry w oryginalnych wersjach: Frogger 2 - Swampy's Revenge - recenzja w 01.2001. CDA; Rolling Marbles - demo w 01.2000 CDA. Pluta Robert, os. Zachód A2/D18, 73-110 Stargard Szczeciński. E-mail: xrobero@poczta.onet.pl.

• Kupię oryginalne gry: International Football 2000 lub The FA Premier League Stars 2001 po atrakcyjnej cenie (do 40 zł). Pilnie!!! Krzysztof Krawczyk, ul. Zielona 10, 32-610 Brzezinka, tel. (033) 843 33 91, e-mail: krzysiekrr@poczta.onet.pl.

• Oryginalną grę "Star Knights". Cena do uzgodnienia. Marcin Lis, ul. Armii Krajowej 30, 64-920 Piła, e-mail: lismarcin@kki.net.pl. Tel. (067) 213 43 50.

ZAMINIENIE

• Zamienię: Settlers 4 PL+ Saga Gniew Wikingów PL na Red Alert 2 PL lub The Sims PL; Settlers II PL+ Nowe Misje (ZCD) na Polanie; Heroes II (3CD)- 75 zł lub na którąś z gier: Cywilizacja 2 Próba Czasu PL, Icewind Dale PL, Ignition, Fallout Tactics PL, Europa Universalis PL, Kingdom Under Fire PL, Worms World Party PL. Do pierwszego zamówienia dodam gratis Viper Racing. Wszystkie gry są oryginalne, mają opakowania i instrukcje. Robert Poświata, Wygoda 11a, 05-480 Karczew, robert1986@wp.pl, tel. (022) 780 73 89.

• Wymienię oryginalne gry: Daikatana, Sydney 2000, K.O., SIM CITY 3000 PL, NEED FOR SPEED V. RAINBOW SIX 2, SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP PL, UEFA EURO 2000, RAYMAN 2, JANE'S F/A 18, AGE OF EMPIRES 1 + DO-DATEK, DARK REIGN 2 NA, ZEUS PAN OLIMPU PL, HALF-LIFE, KURKA WODA, SENSIBLE SOCCER 98, THE SETTLERS 3 PL. Możliwość wymiany dwóch gier za jedną!!! Kłaniecki Krzysztof, ul. Dobrzyński 4, 87-600 Lipno, tel. (607) 751 54 70, prosić Piotrką.

• Zamienię oryginalne gry: Demise, Might&Magic 7, Wohikut Czasu, Kryształowy Kluczek, Simon Puzzle Pack, StarLancer, Enemy Engaged na inne! Jacek Hatas, 43-300 Bielsko-Biała, Dębowa 1/13, e-mail: jacekhatas@hoga.pl.

• Kupię, zamienię się literaturą informatyczną. Książki mogą być z różnych dziedzin informatyki. Wojciech Gąsiewski, Szklarka Radnicka 4/10, 66-600 Krosno Odrzańskie, tel. (068) 383 15 71, airmen@poczta.onet.pl.

BIG STAR®
Your Life. Your Jeans.

NOWA KOLEKCJA · OD POŁOWY SIERPNIA W SIECI SKLEPÓW BIG STAR WWW.BIGSTAR.COM.PL



Wakacje forever!

...więc pośmiejmy się z tekstów znalezionych w Internecie lub napisanych przez czytelników CDA.

Terminator 3?

Oto zapowiedź Terminatora 2 z telegazety pewnej stacji telewizyjnej

"Arnold Schwarzenegger jako mężczyzna, który zostaje przysłany z przyszłości pod postacią robota, aby stoczył pojedynek na śmierć i życie z innym terminatorem, który zabił go w przeszłości, gdy bohater był chłopcem."

O, hasta!!! (la vista, bejbi) :

Rozmówki wakacyjne

Krótki kurs dla osób wybierających się do niektórych krajów Bliskiego Wschodu.



AKBAR KALI-KILI HAFTIR LOFTAN - dziękuję, że mi pan pokazał swój piękny pistolet.

FEKR GABUL GARDAN DAVAT PAE GUSZ DIVAR - jestem zachwycony pana zachętą do położenia się na podłodze z rękami nad głową i rozłożonymi nogami.

SZOMAE FEKR TAMOME OE GOFTE BANDE - zgadzam się ze wszystkim, co pan kiedyś powiedział i pomyślał.

AUTO ARRAREG DAVATEMAN MANO SEPAE-HAST - jestem zachwycony, że pozwolił mi pan podróżować w pańskim bagażniku.

FASZAL-E TUPEMAN NA DEGAT MANO GOFTAM CZEESZAJE MOHEMARA DZEBEKESZVAREMAN - jeśli pan tylko miłośniczynie się powstrzyma od maltretowania moich [***], z przyjemnością publicznie zdradzę swój kraj.

KREL, DZEPAPHE MANE VA DZAJEII AMRIKAEJ - podam panu nazwiska i adresy amerykańskich szpiegów, którzy podróżują jako reporterzy.

BALLI, BALLI, BALLI! - co tylko pan panie!
MATERNIER GERMEZ ALIE, GORBAN - czerwona chusta na oczy bardzo mi pasuje, ekscelencjo.

TIKE NUNE BA OB KRELLE BEZORG VA KRUBE BOJAST INO BEGERAM - nasączone wodą okrucy są znakomite, musi mi pan dać przepis.

Wiadomości

POZNAŃ - w okolicach Poznania spłonęło około 200 hektarów lasu. Policja poznańska prowadzi przesłuchania wśród 500 harcerzy i harcerek przebywających w okolicach na ogólnopolskim zlocie skautów i harcerzy, którym udało się zapalić ognisko od pierwszej zapałki. Przy okazji komenda hufca poinformowała, że druga tura zawodów w zapalaniu ogniska nie odbędzie się ze względu na niespodziewany brak opał w okolicy.

WARSZAWA - podczas zawodów w skokach spadochronowych na celność lądowania żaden ze spadochroniarzy nie odniósł znaczącego sukcesu. Zawodnik czeski, Jiri Scerba, wniósł nawet protest do organizatorów konkursu, jakoby buty, w które mieli wcelować zawodnicy, były źle umocowane. Zaprotestował też przeciwnik, jego zdaniem, zbyt małej numeracji obuwia.

TADŻYKISTAN - prezydent Tadżykistanu zapowiedział na swojej konferencji prasowej, że w niedługim czasie jego kraj wejdzie do grona rozporządzających techniką nuklearną. Jak podaje nasz korespondent, w ostatnich dniach Tadżykistan przeprowadził pierwszą udaną próbę rozbicia jądra atomu. Dokonało tego 300 ochotników za pomocą cepów i siekier. Straty w ludności tubylczej nie są znane.

BIAŁORUŚ - przemysł białoruski rozpoczął seryjną produkcję nowych urządzeń oświetleniowych, które powinny zrewolucjonizować tamtejszy rynek. Według informacji, jakie na ulicach Mińska zebrał nasz korespondent, nowo wyprodukowane żarówki z knotem nie

przyjmą się ze względu na ciągły brak zapałek.

Andrzej Vader

Uczniowskie rozważania

Im więcej się uczysz, tym więcej umiesz. Im więcej umiesz, tym więcej zapominasz. Im więcej zapominasz, tym mniej umiesz.

Natomiast

Im mniej się uczysz, tym mniej umiesz. Im mniej umiesz, tym mniej zapominasz. Im mniej zapominasz, tym więcej umiesz.

Więc po co się uczyć? :

Pamiętnik hakera

27.05

Dzisiaj tata kupił mi komputer. Po dokładnym zapoznaniu się z instrukcją zacząłem go poznawać. Kolega pokazał mi, jak się włącza gry. Grałem do późna w nocy.

28.06

Strasznie boli mnie głowa, to chyba po tym wczorajszym graniu. Kolega przyniósł mi fajny film pt. "Hackers". Po krótkim wahaniu postanowiłem zostać hakerem. Zadzwońłem do serwisu i powiedziałem, żeby mi podłączyli modem. Potem grałem całą noc w Quake'a.

29.06

Odpaliłem Internet!!! Wow!, ale tu jest super, jednak nie chcę zaprzętać głowy bzdurami - w końcu mam być hakerem. Do wieczora ściągałem gołe dziewczyny i zaczynam kapować, jak to jest być hakerem. Potem grałem w Quake'a.

30.06

Cholera! Zablokowałem się na 3 plan-szy, co robić? Dzisiaj znów włączyłem Internet. Znalazłem stronę hakerską, co za radość!!! Zgrałem mnóstwo plików i tekstów - dziś będzie pracowity dzień. ...Cholera, nie wiem, gdzie mi się to wszystko zgzało!!! Nie mogę niczego odnaleźć! Daję sobie spokój z szukaniem i gram w Quake'a.

1.07

Dzisiaj przyszedł do mnie kumpel i pokazać mi, gdzie się zgzało to z wczoraj, będę musiał to wszystko przeczytać!!! Znów włączyłem Internet, nie wiem, czego szukać. Wyłączam Internet i gram w Quake'a, cholera świat - nie mogę przejść tej 3 planszy.

2.07

Dzisiaj zacząłem czytać teksty hakerskie, nic z nich nie rozumiem, muszę iść do mojego nauczyciela od informatyki. Ponadto doszedłem do wniosku, że muszę się odróżniać od pospólstwa. Po ponownym obejrzeniu "Hackers" poszedłem do sklepu i kupiłem bluzę sięgającą do kolan, krowi łańcuch, spodnie z krokami przy kostkach i kolczyk do nosa. Jestem już hakerem.

3.07

Ale kicha, nauczyciel nie wiedział, co piszą w tych tekstach, i powiedział, że to chyba po angielsku, jednak nie podają się, w końcu jestem hakerem. Przeszedłem trzecią planszę w Quake'u!!! Ale zaraz zablokowałem się w czwartej. Dzisiaj kumpel przyniósł mi program mIRC i powiedział, że to coś takiego jak party line, tylko że na komputerze. Do późna instalowałem ten cholerny program - jak już się zainstalował, to wciąż mi pisało "not connected". Cholera wie, dlaczego?

4.07

Dzisiaj dowiedziałem się, co to lamer. Teraz wiem, że ja to haker, a reszta to lamerzy. Kumpel znów mnie poratował i uruchomił mIRC-a. Do późna w nocy gadałem na jakimś kanale. Przesyłali mi wiele programów, które zaraz będę sprawdzał. Mówili, że to najnowsze programy hakerskie. Ale fajny ten IRC.

5.07

Cholera, oszukali mnie - żaden program się nie odpala!!! Wchodzę na IRC-a i wyzywam ich od lamerów, a oni mi na to, że sam jestem lamer. No to ja mówię, że jestem haker, a między hakerem a lamerem jest różnica.

6.07

Powiesił się Windows, czekam na serwisanta, nie mogę grać ani hakować!

7.07

Serwisant powiedział, że muszę zapłacić dość dużo pieniędzy za naprawę, bo się coś z systemem stało i trzeba wymie-

nić połowę zawartości komputera. Zapłaciłem i mówiąc mu, że jest lamerem, pożegnałem go. Znów mam Internet, ale nie mam Quake'a, cholera, znów będę musiał od nowa przechodzić... Dzisiaj na IRC-u wszedłem na kanał #hackpl, ale tam kicha - nikt nic nie gada. Postanowiłem zagać jakąś gadkę i zapytałem się, czy ktoś ma kody do Quake'a, niestety coś się stało z mIRC-em i zanim nadeszła odpowiedź, napisało mi, że jestem "banned". Czyżby znów awaria systemu?

8.07

Dzisiaj pojechałem do babci, powiedziała jej, że jestem hakerem, a ona mi powiedziała, że nie wie, kto jest. Ale z babci lamer. Po powrocie do domu odpaliłem mIRC-a i wszedłem na #hackpl - nikt się do mnie nie odzywa. Powiedziałem, że ten, co się do mnie nie odezwie, to lamer. Nikt się nie odezwał.

9.07

Dzisiaj odezwał się do mnie jakiś koleś z #hackpl i powiedział, abym zmienił kanał, a ja mu mówię, że nie mogę, bo mi się pilot od TV zaciął - a w końcu, co go obchodzi, co ja oglądam? Wychodzę z IRC-a i gram w Quake'a, kurde, już prawie jestem przy końcu.

10.07

Ale ze mnie idiota - dowiedziałem się, że kanał to kyswa na IRC-u, ale dla czego mam ją zmienić, czyżby "God of Hackers" to zły nick? Ale dla dobra sprawy zmieniłem i teraz jestem "Master of hack". Wchodzę na mIRC-a i gadam z tym koleśkiem, który wczoraj powiedział, abym zmienił kanał. Pyta się mnie o system, no to ja mówię, że mam Windows 95... Niestety komp co chwilę się wiesza, więc dziś już nic nie napiszę.

11.07

Dzisiaj pohakuję na ostro - mam nowego Windows 98 - to będzie czad. Wchodzę na #hackpl i wyzywam wszystkich od lamerów, aby ich sprowokować, nikt nie zwraca na mnie uwagi. Gadam z tym koleśkiem co zawsze, a on się pyta, czy mam Linuksa, ja mówię, że nie mam dostępu do nowych gier i jeszcze w to nie grałem.

12.07

Dzisiaj jest mój dzień, kolega z #hackpl powiedział, że pomoże mi się gdzieś włamać. Mówi, że to będzie jakiś *.org.pl. Wreszcie czuję się doceniony. Będziemy działać wieczorem, a teraz będę grać w Quake'a, aby się odprężyć... właśnie się włamuję, kumpel mówi, co mam robić. Jestem już na serwerze, cokolwiek może to znaczyć. Czuję, że to jest właśnie to. Mam już dostęp do ich twardej dysków, teraz im pokażę. Kasuję wszystko, co mi wpadnie w ręce, a gdy już nic nie ma, wracam na IRC-a. Kumpel się pyta, czy logo wykasowałem, ja mówię, że wykasowałem wszystko i nic nie mają na twardzieli.

13.07

Rano przyszli do mnie jacyś ludzie w czarnych gamiturach i powiedzieli, że są z NASK-a, a ja im na to, że nie jestem zainteresowany żadnymi promocjami, a oni zabrali mnie na komisariat, gdzie gliny spisały moje dane. Powiedzieli, że

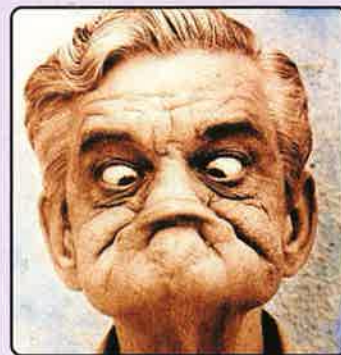
nie mam prawa do dotykania żadnego komputera. Więc siedzę i dyktuję kumpłowi, co ma pisać. Nie poddam się - postanowiłem zostać phreakerem!

Z notatnika kapitana Żbika (*)

Andrzej Vader

PONIEDZIAŁEK - dzisiaj dostaliśmy z centrali nową broń służbową. Pułkownik Żelazny nakazał nam jej natychmiastowe wyczyszczenie. "Żeby mi lśniła jak..." nie dokończył i wyszedł do toalety. Próbowaliśmy wielu papierów ściemy, ale rdza z mojej nowej finki nie schodzi.

WTOREK - dziś zgłosił się jakiś nieogolony młodzien z gitarą, mówiąc, że przy-



był tu na przesłuchanie. Dokonałem rutynowej roboty i całkiem przepisowo go przesłuchałem. Przyznał się do wszystkiego. Zdziwił się tylko, że nie kazaliśmy mu grać i śpiewać, bo według niego to właśnie robi się na przesłuchaniach w studiu nagrań. Wyprowadziliśmy go z błędu, mówiąc, że trafił na komisariat. Młodzien zemknął. Kiedy leżał powalony niemocą, cała komenda wykonała brawurowo utwór "Besame Mucho". Kapral Klucha grał na grzebieniu.

ŚRODA - gramy w rosyjską ruletkę. Cudem przeżyłem. Posterunkowy Paproch zamiast zostawić jedną kulę, wyjął tylko jedną z magazynka. Wyszyły na jaw nasze braki i wyjechał na rondo. To już nie pierwszy raz, więc znów trzeba mu będzie zanieść termos i kanapki.

CZWARTEK - wyruszyliśmy w pościg za skradzioną furgonetką bankową. Tego jeszcze nie było. Wszystkie rowery w akcji.

SOBOTA - nareszcie weekend. Gram z posterunkowym Paprochem w szachy. Nawet nam szybko idzie, bo mamy tylko połowę pionków i to w tym samym kolorze.

PONIEDZIAŁEK - siedzę razem z kapralem Kluchą nad krzyżówką.

WTOREK - nadal siedzimy nad krzyżówką.

ŚRODA - przyszedł ptk Żelazny i powiedział, żebyśmy odwrócili krzyżówkę, bo leży do góry nogami.

CZWARTEK - odwróciliśmy, ale i w tej pozycji jest trudna. Siedzimy.

SOBOTA - ponieważ zabrakło krzyżówek, z nudów zabraliśmy się do łapania bandytów. Ja złapałem jednego, a kapral Klucha 38.

NIEDZIELA - pułkownik Żelazny osobiście złożył przeprosiny na ręce attache ambasady Holandii za zatrzymanie autokaru z 38 pasażerami. A ja musiałem zwolnić kierowcę. Pech.

PONIEDZIAŁEK - kieruję ruchem na skrzyżowaniu. W radiowozie jechał ptk Żelazny. Pomachałem mu ręką. Mam teraz niezły karambol.

WTOREK - razem z kapralem Kluchą bierzemy udział w pościgu za skradzioną Toyotą. Musimy go jednak przezwyciężyć, bo nogawka wkręciła mi się w łańcuch, a kapralowi Klusze pęd powietrza oderwał dzwonek.

ŚRODA - przesłuchuję zboczeńca złapanego w parku. Idzie w zaparte. Za to ja się, cholera, przyznałem.

PIĄTEK - gram z kapralem Kluchą w karty. Wygrałem. Pięć asów na karetę jokerów.

PONIEDZIAŁEK - dostaliśmy zawiadomienie o zaginięciu kotka pana ministra. Pędzimy na sygnale. Tuż pod domem pana ministra kapral Klucha na coś najechnął. Sprawdzam, co to było. Już nie szukamy kotka.

ŚRODA - remontuję mieszkanie. Wstrzeliłem kofek w ścianę. Umówiłem się z sąsiadem, że w otwór po kotku wstawimy drzwi. Nie protestował. Był nieprzytomny.

SOBOTA - badania kontrolne. Oddałem moc do analizy. Wiadro mi oddali.

NIEDZIELA - cała komenda idzie do kina. To podobno smutna historia o miłości dwóch jamników. Tak powiedział kapral Klucha. Zapytałem o tytuł. "Psy 2". Nawet się zgadza.



PONIEDZIAŁEK - posterunkowego Paprocha nie ma od tygodnia w pracy. Pewnie w czasie drogi powrotnej na komendę znowu wjechał na rondo. To już nie pierwszy raz, więc znów trzeba mu będzie zanieść termos i kanapki.

WTOREK - dzisiaj degustowałem rosyjski koniak. Mam dziwne uczucie, jakby się nagle zrobiło ciemno.

ŚRODA - tak ciemno to jeszcze nie było. Nawet latarnie ktoś wyłączył.

CZWARTEK - strasznie ciemno.

PIĄTEK - trochę jaśniejsze, ale nadal ciemno.

SOBOTA - przejaśnia się. Zauważyłem nawet, że przede mną stoi jakaś butelka. W gardle sucho. Napiłem się!

NIEDZIELA - no, teraz to dopiero ciemno!

ŚRODA - nudzimy się w radiowozie. Grzebię w samochodowej zapalnicze. Palec mi się zaklinował. Przeastałem się nudzić. Za to zacząłem się pocić.

CZWARTEK - dostaliśmy wiadomość o napadzie na bank. Pojechaliśmy tam czym prędzej, ale nie było się po co śpieszyć. Ludzie już wszystko wybie-

PONIEDZIAŁEK - dzisiaj zasnęłem do pracy. Dociskam gaz do deski mojego malucha. 50km/h - urwały mi się lusterka. 60km/h - lakier zaczął się łuszczyć, a wycieraczki przepęły na tylną szybę. 70km/h - maska zawinęła mi się na dachu. Przechodzę na prędkość ekonomiczną. Minął mnie rowerzysta.

WTOREK - kapral Klucha przyniósł na komendę album rodzinny. Po obejrzeniu pierwszej strony ptk Żelazny pobiegł do toalety. A ja, niestety, zwymiotowałem dopiero w domu.

ŚRODA - dzisiaj przywieźli nam nowe umundurowanie. Ładne, ciemne kurtki. Widoczny napis POLICJA. Tylko te pompony na czapkach takie jakieś... dziwne.

CZWARTEK - mam dolegliwości żołądkowe. Cały dzień siedzę w toalecie. Cholerna papierkowa robota!

PIĄTEK - komputeryzacja policji postępuje. Tak napisali w biuletynie, który został przysłany z komendy głównej. Razem z paczką dyskiek. Ptk Żelazny złożył podanie o przydział komputera.

ŚRODA - ptk Żelazny przydzielił nam dzisiaj nowy radiowóz pochodzący z darów społeczeństwa na rzecz rozwoju policji krajowej. Ptk Żelazny poprosił tylko, abyśmy zrobili mu lekki przegląd. Po zdjęciu z deski kalendarzyka na 76 rok, wklejeniu w lusterka wieczek od margaryny, zaspawaniu dziur w podwoziu i wymianie opon na bardziej okrągłe pozostało nam tylko wymontowanie taksometru.

CZWARTEK - w całym regionie zakrojone na szeroką skalę poszukiwania 6-letniego Jacusia. Społeczeństwo też pomaga. Kiedy rozwieszałem na latarniach zdjęcia zaginionego, pomagał mi mały chłopczyk. Powiedział, że ma na imię Jacus i ma 6 lat. To miłe, że nawet dzieci pomagają. Jak na razie poszukiwania Jacusia nie odniosły skutku. Ale nadal szukamy!

NIEDZIELA - stoję na chodniku w gwałtownym mundurze. Odpadł mi orzełek. Schyliłem się, aby go podnieść. Spadła mi czapka. Podniosłem czapkę i orzełek. Wyprostowałem się, aby przyczepić orzełek do czapki. Przejechał autobus i ochlapał mnie wodą z kałuży, aż mi z wrażenia wypadł z ręki orzełek i czapka. Schyliłem się, aby je podnieść. Ktoś mnie kopnął w tyłek. Wyprostowałem się i odwróciłem. Przejechał autobus i ochlapał mi plecy wodą z kałuży, aż mi z wrażenia wypadł z ręki orzełek i czapka. Nachyliłem się, aby je podnieść. Za mną zatrzymał się autobus. Wysiadł kierowca i kopnął mnie w tyłek, aż mi zęby wypadły na chodnik. Pozbierałem wszystko i odczołgałem się pod mur. Do *** z takim Dniem Policjanta!

WTOREK - razem z kapralem Kluchą znaleźliśmy zwłoki mężczyzny leżące na ławce. Klucha przytknęła mu lusterko do ust i stwierdziła, że mężczyzna nie oddycha. Kiedy próbowałem sprawdzić dokumenty denata, zwłoki zaczęły chrapać. Klucha ma popsute lusterko.

ciąg dalszy niewątpliwie nastąpi

(*) [fragmenty]

“KLONOWANIE KUNDLA”

EuGeniusz Dębski

O Wystawy rasowych psów, kotów, a idąc dalej – rasowych rybek, kaktusów, gołębi i samochodów wzbudzają znacznie większe zainteresowanie niż Osiedlowe Wystawy Najmilszych Kundelków, którymi zainteresowane są co najwyżej kilkunastoletnie właścicielki psów wielo- i ponadrasowych. Ciekaw jestem, czy wystawy rasowych komputerów wzbudziłyby takie same emocje jak czworonożnych, dwuskrzydłych i wielopłetwych pupili. Otóż widzę taką komisję, która podchodzi do kolejnego wystawionego i gwizduje z podziwu: „Ależ, skubany, rasowy! Co za CD? A jaki procesor? Nie żadna podróbka z garażu, szlachectwo aż bije z jego krąweń! A to co – cooler, skąd? SKAD?!? No nie-e-e! O matko, dyskwalifikacja!!!” i komisja przechodzi do następnego eksponatu, ale tu już na pierwszy rzut – wyspecjalizowanego – oka widać, że dysk nawet nie leżał na jednej półce z innymi porządnymi modelami. No i dalsi kandydaci – nie, te to w ogóle się nie kwalifikują! Kable, kable są z metra, z lutowanymi końcówkami. Papa. Przegrani zbierają się więc i organizują z okazji dnia Emeryta albo Dziecka, albo Wedla (a to ostatnie jest najbardziej prawdopodobne – wobec niechybnego zwycięstwa miłośników 22 Lipca coraz więcej liszów będzie klaskaniem miało obowiązek praw... lewicę!) wystawę Najmilszych Nierasowych Komputerów na Osiedlu Nowy Dwór.

Ja tam bym się wystawił. W moim komputerze ma być rasowy detal. Do niedawna miałem oryginalną naklejkę IBM, teraz, po zmianie obudowy, nawet tego nie mam. Ale czy to powód do płaczu? Do kompleksów i wizyt u psychologa? W trakcie rozmowy z kolegą po piórze, z Rosji, doszliśmy do weryfikacji swoich zasobów komputerowych. No, maszyny były porównywalne. Ale jak ja, Polak, miałem przejść do porządku dziennego nad niewygraną z Rosjaninem?! Zapytałem więc, podle wbijając kosę w słowiańskie plecy: „kamputier u ciebie firmienny? A?”. „Kakoj tam firmienny!” – odpowiedział brat z Bugu. „Gdyby »no name« było nazwą kraju, to miałbym komputer prawdziwie made in Noname” – powiedział. I wzruszył ramionami. „Nie stać mnie”, tłumaczył dalej, przekonany pewnie, że ja mam IBM-a w każdym calu. „U nas »firmienny« kosztuje sześć razy drożej niż kundel z takimi samymi parametrami. A przy tym tempie rozwoju technologii, kiedy jeszcze kilka lat temu pojemność dysków liczyła się w kilo, a teraz RAM-y liczy się w mega?... To ja będę inwestował w maszynę, która za pół roku będzie prze-

starzała? Czniam!” – powiedział po rosyjsku – „wołę kupić kundla z lepszymi parametrami niż rasowca ze słabszymi”.

No, niby tak. Jeśli chce się polować z psami na zające, to jednak najważniejsze, by sobaka była szybka, a nie rasowa. Co mi po wdzięcznie biegającym po łące, obwieszonym medalami charcie, który przede wszystkim potrafi ustawiać się ładnie boczkami do fotografów, a zając bez wysiłku robią mu koło pióra. Ważna jest – w tym użytkowym potrakowaniu tematu polowania – skuteczność psa gończego. Z drugiej strony, sam by-



łem swego czasu właścicielem Trabanta 1.1. Takiego dziwnego mutanta, z karoserią dobrze znaną z rasowego Trabiego made in DDR i silnikiem mniej znanego rasowego polo z enerefu. Taka mieszanka mogła dać dobry efekt, nawet dawala – na skrzyżowaniach, gdzie lepszym startem nie mogły pochwalić się nawet BMW. Ale co dalej? Konstruktorzy, za przeproszeniem, dali do tego silnika specyficzny gaźnik, co spowodowało, że ani sklep z trabantonami ani polowymi częściami nie dysponowały pełnym zestawem elementów. Zamiast mieszanki dwurasowych części powstał niestety kundel, z którym radziło sobie niewielu mechaników. Pozbyłem się i zasiałem z radością za kierownicą bardziej lub mniej monotycznego fiata 125p.

Pamiętam jednakże mieszanie fiata 126 z czymś innym, co tylko się dało wpakować do komory silnika. A to chłodzony powietrzem i mocniejszy silnik, a to (nawet!) diesel! Tak, tak, było chyba kilkadziesiąt takich mutantów z jakimś japońskim ropniakiem. To była zmora – kto to mógł naprawić?

Temat rasowego i nierasowego wyrobu jest stary jak historia produkcji czegośkolwiek, czyli wszystkiego, co ludzkość wytwarza. Jedni starali się robić markowe wino, inni je podrabiali. Ktoś tłukł rasowe monety, kto inny starał się bić po-

ryzacji doczekaliśmy się sytuacji, w której niemal wszystko niemal do wszystkiego pasuje. (W obrębie standardu, rzecz jasna.) To i tak bardzo dobrze jak na podzielną rasowo, geograficznie, językowo, politycznie i religijnie ludzkość. Dałoby się nawet powiedzieć, że komputer jest jedną z niewielu rzeczy, które służą jednako dobrze i murzyńskim katolikom w Afganistanie, i chińskim prawosławnym we Francji. Chyba właśnie z powodu skundlenia, rozmnożenia się (ze szlachetnego pnia) z niewygodną szybkością i z niewyobrażalną żądzą ekspansji. Wiadomo, kundle mnożą się szybciej niż rasowe okazy, wspólnotwo łatwiej i chętniej niż zdegenerowana oraz znudzona wszystkim szlachta przynosi na świat potomstwo. Ale też szlachta, przynajmniej męska, uwielbiała prawo pierwszej nocy, motywując to tym, że daje to zastrzyk świeżej i szlachetnej krwi masom ludu. Płci żeńskiej, rzecz oczywista. Szlachcianki z kolei nie zamykały się w kręgach szlacheckich sypialni, uważając, nie bez doszczętnej racji, że arystokracji też się przyda zastrzyk świeżej krwi. Dlatego hrabia czasem się dziwił, że jego długo oczekiwany potomek tak podobny jest do gajowego, a hrabianka, przejeżdżając przez wieś, widziała czamowitę, smagłą dzieciaki buszującą wśród lniących i płowych główek miejscowego ludu.

No, może to jest wyjście – jakiś szlachetny moduł kompa, który uszlachetni prostacką, tajwańską resztę? Procesor? Nieestety, nie znam się na tym, ale przeczuwam, że nie da pożądanego efektu. Byłoby to możliwe, gdyby istniała tylko jedna, na przykład, karta graficzna – uniwersalna, taka goła Karta Graficzna, tylko jej „engine”, a parametry określałby dopiero ów szlachetny moduł? Coś jak jeden wybrany silnik elektryczny do wszystkich urządzeń domowych AGD, a ich moc i prędkość zależałyby tylko od sterownika, różnego w zależności od potrzeb i dającego różne prędkości obrotów oraz moc. Oczywiście i takie rozwiązanie nie gwarantuje czystości rasowej kompa. Za Bugiem i nad Jangcy natychmiast powstałyby wytwórnie barbarzyńskich modułów. Ale co innego wymiana jednego segmentu, a co innego połowy bebechów komputera. Tylko czy na takiej sytuacji komuś zależy?

Wszak powiedział Igor, ów wspomniany wyżej Igor: „A niech sobie będzie z Urugaju czy z Zimbabwe pospolu z Burkina Fasso, byle był dostępny, cenowo osiągalny i żeby działał”.

Made in Earth



sobie zrobiła „kuku”, więc dość szybko zaczęła produkować Bentleye, takie Rolls-Royce’y dla ubogich – lekarzy z londyńskich elit lekarskich, prawników i innych giełdowych krwiopijców.

Z komputerami dzieje się to samo – w tym sensie mój komputer jest Bentleyem, no – może prawie Bentleyem. Ale dzięki niespotykanemu wcześniej w historii ujednolicieniu, unifikacji i standa-

PORADNIK WAKACYJNY GRACZA

Wow! Mamy lato, zakrzyknęli pewnego dnia Zwyczajni i ruszyli kupą ku plażom, by tam pracownicy hodować sobie raka skóry. Blee... Westchnęli Gracze, cokolwiek nieszczęśliwi z tego faktu. Lato – to nie jest dobra pora dla Graczy. Przede wszystkim dni są za długie, co drastycznie przedłuża okres występowania niekorzystnych warunków świetlnych w Pokoju Gracza. Poza tym temperatura zrobiła się szkodliwa dla sprzętu, co może zaowocować niespodziewanymi zwisami w, znając złośliwość Taty Natury, najmniej odpowiednich momentach. Gracz lubi temperatury umiarkowane i długie, oj dłuugaśne noce. Lato jest beznadziejne, jeżeli o to idzie. Cóż jednak robić?

Qualis

Nad wodę nikt normalny przecież nie wyjdzie z Pokoju, skoro czekają nowe gry do przejścia. Poza tym promienie słońca, jak wszyscy dobrze wiemy, są niezdrowe (a organizm najlepiej przyswaja witaminy z musujących tabletek rozpuszczalnych). Inna rzecz – tłok. Gracz nie lubi tłoku, chyba że na Arenie, gdzie odpowiednio uzbrojony jest w stanie zapewnić sobie właściwą przestrzeń życiową. A tak, tłok w czystych, schludnych, ładnie pachnących i co najważniejsze, tanich pociągach krajowego monopolisty PKP-sie czy superklimatyzowanych busach PKS-sie. Tłok na plażach, dodatkowo pełnych rozrzeszczanych, czerwonych od przegrzania berbeci, tudzież napakowanych chłopaków z przeróżnych siłowni, którzy wreszcie mogą zaprezentować swoje o dwa numery za małe slipki z, jak to sobie wyobrażają, zawartością lub resztą Umieśnienia. Do tego obowiązkowe Rodziny, koczujące na kocach w kratkę i spożywające obowiązkowe Kanapki Z Herbatą z Termosu, sprzedawcy lodów, nieśmiały i zakamuflowane budki z piwem (no bo nie wolno pić zimnego piwa w miejscach publicznych, piwo należy wypić w domowej ubikacji pod kocem). Koszmar – sami przyznacie. Zatem nic dziwnego w fakcie unikania takich rejonów przez Graczy.

Gracz, latem, powinien przestawić się na tryb nocny. Powiedzmy od 20.00 do 8.00 rano. Taka, a nie inna pora aktywności ma swoje zalety. Tańsza taryfa u [bip], którzy [bip] fundują z naszych [bip] studia dla swoich [bip] córek, a żony [bip] prezosów [bip] to [bip] i [bip] i robią to z [bip], [bip] – mowa oczywiście o naszym [bip] monopolistycznym przez nasz sprzęt. Wprawdzie pojawia się wtedy przeróżne głupe latające robactwo, ciągnące do światła jak nie-mowlak do smoczka, lecz od czego są firany? (Tak przy okazji, nie wycieramy w nie ręk i nie dlatego, że to nie wypada, bo akurat wypada, poza tym często firany są zaraz przy Naszym Miejscu na Ziemi do Grania, zatem bardzo wygodnie jest się w nie wycierać – powód, dla którego nie należy tego robić, jest bardziej prozaiczny – otóż w miejscach na firanie, gdzie wytrzymamy swoje ręce, przez



upalną temperaturę i pozostawione resztki jedzenia pojawiają się przeróżne mniej lub bardziej paskudne robale. Zatem lepiej użyć dywanu, pokrowca na komputer czy w ostateczności przejść się do łazienki. Dobry jest w nocy brak światła. Wprawdzie już o 4 rano robi się zbyt jasno i trzeba zaciągać zasłony, ale przynajmniej mieliśmy parę godzin ciemności dla siebie. O tej porze jest ciszej niż za dnia, co pozwala lepiej wczuć się w atmosferę gry. W nocy szybciej ładują się strony WWW o grach. W nocy na IRC-u możemy spotkać ciekawe osoby, nie zaś całe stado Normalnych łączących się z Idiotokawiareską Internetowych. W nocy można popatrzeć na gwiazdy, czerpiąc w ten sposób natchnienie potrzebne do przejścia trudnej planszy. W nocy w ogóle jest lepiej – po prostu inny klimat. Boliem noc stworzona dla potrzeb Grania. Za to dzień jest zbyt banalny, jasny, normalny i zbyt ludzki, społeczny, socjalny. A noc kusi samotną anarchią, kusi tajemnicą i swobodą – tak – noc stworzona dla Gier. Nocny tryb życia ma dla Gracza same zalety.

Niestety otoczenie Gracza, zazwyczaj samo niegrające i mające ciągłe jakieś problemy ze zrozumieniem, na czym to właściwie polega, próbuje Go gdzieś wyciągnąć poza Jego Pokój. Poniżej podam parę praktycznych sposobów pozwalających dać jasny i stanowczy odpór takim zakusom. Kiedy dzwoni do nas kolega, zapraszając pod namiot, nie odma-

wiamy! Wspominamy, tylko mimochodem, o infekcji tudzież grzybicy stóp, dodając przy tym, że oczywiście zabierzemy ze sobą odpowiednią zasypkę i nie będzie problemu. Następnego dnia kolega poinformuje nas, że niestety z wycieczki pod namiot nici, bo właśnie go ukradli, a on złamał sobie nogę. Poślizgnąwszy się na mydle w łazience, poza tym jedzie na pogrzeb dawno niewidzianej babci oraz musi przygotować się do egzaminów na studia: „więc sorry stary, ale sam rozumiesz, jak jest...”. Najgorzej jest z rodziną Gracza, która doświadczona w bojach, nie da się łatwo podejść. Sposób na nich wbrew pozorom jest prosty. Magiczne słowo – alergia. Współczesne objawienie dla wszystkich niecierpiących ograniczeń Taty Natury. Wystarczy przez kilka dni chodzić z nosem jak pomidor, z zażawionymi oczami, do tego kichać, smarkać, kaszleć i kłać w żywy kamień. Następnie oświadczamy, iż w nocy nie ma żadnych pyłków, że możemy wreszcie spokojnie oddychać, że nie dostaniemy astmy i nie będziemy musieli wydać fortuny na leczenie, że możemy żyć i cieszyć się wakacjami. Przyjmujemy w ten sposób status „Niewyciągalnego poza Nasz Pokój”. Kiedy zaś zadzwoni daleka rodzina ze Wsi pragnąca nas ugościć u siebie, abyśmy poznali „uroki życia na wsi i pokarmili zwierzątka” (oraz dali się wciągnąć w młockarkę czy zostali pogryzieni przez ich psa, który pomylił nas z miejscowym listonoszem), to oczywiście zgadzamy się z entuzjazmem. Potem smarkamy, kicha-

my i łzawimy obficie w słuchawkę, coraz bardziej „ciesząc” się na wyjazd. Wstrząśnięta Rodzina z wielkim bólem będzie próbowała nas odciągnąć od tego pomysłu, a my, rzecz jasna, w końcu ulegniemy ich rzeczowemu argumentom. I tak przeżyjemy paskudne Lato w miarę ludzkich warunkach. To znaczy w Pokoju.

Na koniec wypada zastanowić się, dla czegoż zapanował taki fizyczno-pozytywny klimat na spędzanie wakacji? Wszelkie dane naukowe mówią, że w Pokoju jest najbardziej zdrowo, nie zaś na Dworze! Nie ma szans na dostanie raka skóry, utopienie się w jeziorze, zjedzenie nieświeżej ryby nad morzem, dostanie porażenia słonecznego, wpadnięcie w jakiś romans, zatucie się lodami, złamanie ręki, włożenie na drzewo, poślizgnięcie się na mokrym pomoście, pogryzienie przez karalucha w domku kempingowym, zostanie zgniecionym w pociągu, wydanie mnóstwa kasy na pokój, okradnięcie na rynku jakiegoś miasta, wrobienie w „proszę pana, otrzymał pan ten kajak w nienagannym stanie, a tu proszę, jaka RYSA, 15 centymetrów pod linią wody... to będzie kosztować!” i tak dalej. Wakacje poza Pokojem wyglądają na jakieś grube nieporozumienie.

Ale popatrzmy, kto je propaguje? Zgrupowanie czerstwych, rumianych, opalonych (czyli pokrytych warstwą potencjalnego nowotworu), wstających o 5.00 rano i robiących 15 kółek dookoła własnego bloku, jedzących kiełki żyta poplądane mleczakami sojowym, kładących same piątki z zajęć WF ludzi. Tacy osobnicy najchętniej spędziliby całe życie aktywnie, opalając się, pływając gdzieś kąkietem, wjeżdżając gdzieś rowerem, włączając na jakąś górę czy zjeżdżając z niej na nartach. Koszmar! Nie dość że rujną swoje życie, to jeszcze beczelnie propagują patologiczne zachowania. Panowie i Panie Gracze – nie dajmy się! Nie zmieniamy chłodnego odbłasku kinesiopu na bezwstydna jasność słońca, nie zamieniamy śmiechu nocnego Księżyca na przeróżnione dni nad wodą, nie zamieniamy zakurzenia nagrzanego pokoju na powiewy morskiego wiatru. Po prostu Grajmy. Grajmy mimo upału, słońca, robactwa i tych wszystkich oszołomów wierzących, że Lato jest po to, aby się nim cieszyć – na Zewnątr... □

The Executive

język angielski w biznesie



Każda grupa zawodowa ma swój specyficzny język. Wielbicieli gier i komputerów nie muszę o tym przekonywać. Postępowanie się nim jest wyróżnikiem przynależności do danej społeczności. Ale nie tylko. Znajomość słownictwa i pewnych reguł związanych z jego posługiwaniem może być niezbędna, aby wykonywać określony zawód. Nie od dzisiaj wiadomo, że podstawowym językiem w komunikacji międzynarodowej jest angielski. Aby robić światowe interesy, potrzebna jest jego znajomość, a w dodatku umiejętność posługiwania się specyficzną odmianą, zwaną z angielska business English.

Kazimierz Serwin

The Executive to interaktywny, multimedialny kurs do nauki języka angielskiego dla biznesmenów i kadry zarządzającej. Program uczy żywego, praktycznego języka, nawiązując do naturalnych, zawodowych sytuacji, w których angielski przydaje się najbardziej. Obejmuje słownictwo z zakresu finansów, zasobów ludzkich, prawa, zarządzania, marketingu oraz spotkań biznesowych. Umożliwia doskonalenie czterech sprawności językowych: czytania, pisania, mówienia i słuchania ze zrozumieniem.

Czytanie obejmuje wiele różnorodnych tekstów (opowiadania, notatki, listy i artykuły prasowe) i urozmaicone ćwiczenia (odgadywanie słów z kontekstu, przygotowywanie streszczeń, wyszukiwanie słów-kluczy).



Interfejs jest czytelny i prosty w obsłudze.



Naukę towarzyszą sytuacje wzięte z życia.

Mówienie ćwiczy podstawowe i specjalistyczne umiejętności językowe podane w formie dialogów (pytanie o pozwolenie, dyspozycje, przeprosiny itp.).

Pisanie zawiera liczne przykłady pomagające w układaniu listów (oficjalnych i prywatnych), sprawozdań oraz w wypełnianiu formularzy itp.

Słuchanie rozmów telefonicznych, audycji radiowych i telewizyjnych pozwala doskonalić umiejętność rozumienia tekstów mówionych.

Program umożliwia korzystanie z niego w dowolnym tempie, a zatem możesz go dostosować do twoich aktualnych możliwości. Sam wybierasz temat i ćwiczenia, które chcesz przerobić, a także ich kolejność. W każdej chwili możesz przejść do innego typu zajęć. Niemniej masz także możliwość wybrania innej formy nauki, bowiem nie każdy potrafi zorganizować sobie proces przyswajania kolejnych partii materiału. A jest to też dość skomplikowane, trzeba połączyć ze sobą różne ćwiczenia, np. pisanie, rozumienie tekstu itd. Zapewne z tego powodu The Executive proponuje dwie metody nauki języka angielskiego:

- * otwartą (sam wybierasz, czego chcesz się uczyć),
- * strukturalną (aplikacja narzuca kolejne etapy edukacyjne).

W drugim przypadku autorzy programu wymyślili ciekawą symbolikę. Ciastka przedstawiają postępy, jakie robisz w lekcjach. W miarę przyswajania kolejnych części materiału ciastko zmniejsza się. Kiedy pozostaną okruszki, oznacza to, że lekcja została ukończona.

Poza tym użytkownik ma również do dyspozycji trzecią możliwość, a mianowicie poszukuje na własną rękę rozwiązywania konkretnych problemów językowych.

W The Executive wykorzystano program optymalizacji funkcji rozpoznawania mowy (nagrywania głosu) zwany ewaluatorem, który pozwala na ustalenie najlepszych pozycji dla mikrofonów. Test ten sprawdza poprawność mowy oraz siłę sygnału dźwiękowego. Szkoda jednak, że do programu nie dołączono mikrofonu, bowiem jest on konieczny do ćwiczenia poprawnej wymowy.

W nauce języka przydatny jest również podręcznik, niestety nie dołączono go do aplikacji. Ale jest to wada wszystkich programów multimedialnych do nauki języków dostępnych na polskim rynku.

Interfejs jest łatwy w obsłudze: umożliwia proste poruszanie się po wybranych zagadnieniach. Na plus można również zaliczyć możliwość rozszerzenia nauki o Internet. W The Executive znalazła się specjalna opcja.

Do każdego modułu dołączono testy wstępne i końcowe. Swe umiejętności możesz sprawdzić w następujących działach: słownictwo, czytanie, słuchanie. Test wstępny pozwoli ustalić, którym działom danego modułu powinieneś poświęcić najwięcej czasu. Do końcowego możesz podejść w dowolnym momencie, kiedy uznasz, że jesteś już gotowy, aby przejść do wyższego modułu.

Przewodnik po programie pozwala szybko zapoznać się z funkcjami i możliwościami aplikacji.

The Executive doskonali umiejętności językowe w najdogodniejszym czasie. Ma to szczególne znaczenie dla osób, którym obowiązki zawodowe utrudniają uczestnictwo w zorganizowanych kursach językowych. Filmy wideo z autentycznymi scenkami, typowe dialogi dotyczące biznesu, artykuły i raporty z pism specjalistycznych oraz wzory listów służbowych sprawiają, że uczestnik kursu będzie czuł się pewnie w różnych sytuacjach zawodowych, w których przyjdzie mu posługiwać się angielskim.

Aplikacja zawiera sto godzin ćwiczeń i z pewnością okaże się przydatną pomocą naukową dla wszystkich tych, którzy chcą nauczyć się lub pogłębić swoją znajomość języka biznesu.



Tell me More

francuski



Dotąd miałem okazję uczyć się trzech języków. I to zarówno w szkołach, na kursach, jak i z wykorzystaniem różnych programów komputerowych. Ale żaden z nich nie służył do nauki języka francuskiego. Zatem z tym większą ciekawością zabrałem się za program firmy Techland.

Tomasz Matusik

Na początek dwie bardzo pozytywne refleksje, jakie naszły mnie tuż po otwarciu pudełka. Najpierw zobaczyłem, że w zestawie znajdują się słuchawki sprzężone z mikrofonem. Dzięki opisowi na pudełku i instrukcji wiedziałem, że mają mi pomóc w ćwiczeniach poprawnej wymowy. Drugą pozytywną niespodzianką było to, że w pudełku znajduje się 6 kompaktów. Pogrupowano je w trzy zestawy - dla osób o różnym stopniu zaawansowania. Jest to duży plus zestawu, bowiem w jednym komplecie dostajemy obszerny materiał. Dzięki temu nie jesteśmy zmuszeni do kupna kolejnych wersji o coraz bardziej zaawansowanym stopniu trudności, co znacznie zwiększa koszt naszej nauki. Instalacja przebiegała bardzo szybko i była banalnie prosta. Po uruchomieniu programu stwierdziłem, że jego interfejs jest w całości zbudowany w oparciu o symbole graficzne. Dzięki temu posługiwanie się nim w zasadzie nie wymaga sięgania po pomoc do instrukcji oraz zapoznawania się z jego obsługą. Jeśli jesteś osobą z.... hm, powiedzmy, anty-talantem technicznym, to zaraz na głównej stronie, pod symbolem Tell me More, znajdziesz animację, która w szybki i jasny sposób uczy obsługi programu. Co prawda, została ona przygotowana dla wersji do nauki języka angielskiego, ale programy te różnią się w obsłudze tak minimalnie, że nie powinno to nam w żaden sposób przeszkadzać. Dzięki liczbie płyt mamy dostęp do sporej ilości materiału, który ma być przyswojony.



Nauka jest prowadzona na kilka różnych i całkiem atrakcyjnych sposobów. W sekcji "sekwencje wideo" przedstawiane są scenki rodzajowe z odpowiednim

komentarzem. Naukę możemy kontynuować w "ćwiczeniach" - również na kilka sposobów. Zatem poprzez łączenie synonimów i układanie słów w odpowiedniej kolejności tak, aby powstało sensowne zdanie, przez dopasowywanie słowa do podanych zdań, granie w "wisielca", pisanie dyktanda (oczywiście ze słuchu), dopasowywanie słowa do obrazków, uzupełnianie zdania czy rozwiązywanie krzyżówki. W sekcji "gramatyka" zapoznajemy się z zasadami językowymi nie tylko z pomocą definicji i przykładów. Przyswajanie wiedzy jest ułatwione przez udźwiękowione scenki rysunkowe. Ciekawymi sekcjami są "dialog" i "ćwiczenie wymowy". Zarówno tu, jak i w niektórych typach "ćwiczeń" wykorzystamy dołączone do pakietu słuchawki z mikrofonem. "Ćwiczenie wymowy" - jak sama nazwa wskazuje - polega na sprawdzaniu, czy to, co wy-mawiamy, będzie zrozumiałe dla osób posługujących się językiem

francuskim. Możemy ćwiczyć wymowę słów, zdań czy specyficznych fonemów. Z kolei w "dialogu" naszym zadaniem będzie odpowiadanie na pytania, jakie najczęściej padają podczas rozmów. Aby uatrakcyjnić formę nauczania i jednocześnie dopracować naszą wymowę w sekcji tej oraz w przypadku kilku zadań w sekcji "ćwiczenia" odpowiedzi należy udzielić ustnie. Niestety z powodu trudnej wymowy w języku francuskim (poza tym moja dykcja wymaga trochę po-



prawkę) po kilkunastu próbach musiałem wyłączyć tę opcję. Ponieważ ma to być nauka również dla osób początkujących, przy lekcjach, dialogach, nauce gramatyki, sekwencjach wideo można kliknąć polską flagę, co umożliwi korzystanie z polskiego tłumaczenia.

Ponadto w programie znajduje się sekcja "wyniki lekcji", w której możemy zobaczyć, ile dana sekcja liczy sobie lekcji, ile z nich przećwiczyliśmy - i z jakim skutkiem. Jak w każdym nowoczesnym programie znajdziemy też "opcje", w których można dokonać ustawień różnych parametrów programu. Podsumowując, Tell me More - Francuski jest solidnie przygotowanym programem dydaktycznym. Pozwala na dosyć solidną naukę języka i jednocześnie oferuje kilka sposobów opanowania materiału. Dzięki temu zdobywanie wiedzy jest ciekawe i nie nudzi, a nawet daje nieco odprężenia - wiedzę przyswajamy w lekkiej i zabawowej formie. Dzięki zaawansowanej technologii ćwiczenia wymowy nie musimy dodatkowo starać się o lekcje konwersacji u nauczycieli. Mimo że program do najtańszych nie należy, to jego solidność i opisane przeze mnie zalety powodują, że sam zacząłem się zastanawiać nad zakupem programów z tej serii - do nauki angielskiego i niemieckiego. W zasadzie mógłbym się przyczepić do jednej tylko rzeczy. Otóż była to moja pierwsza próba nauki tego języka i zabrakło mi klasycznych, elementarnych lekcji wprowadzających, typu - nazywam się Pierre, mam 26 lat, mieszkam w Lyonie itp. (najlepiej z obrazkami).

Wiem, że są to podstawy typowe dla nauki na niskich poziomach zaawansowania, ale jak się po francusku ani bee, ani mee, to od takich właśnie rzeczy najłatwiej zacząć. To w zasadzie jedyny drobniaczek, który mógłbym temu programowi przypisać na minus. Jeśli chodzi o resztę, to uważam ją za znakomitą. Ponieważ język francuski jest dla mnie językiem "obcym" w dosłownym tego słowa znaczeniu, nie mogę ocenić strony merytorycznej zebranych materiałów. Ale znając firmę Techland, spodziewam się, że ta również stoi na wysokim poziomie.



INFO • INFO • INFO

Producent:
Onet.pl SA Oddział OPM
Dystrybutor:
Onet.pl SA Oddział OPM
Internet:
<http://www.opm.pl>
Wymagania:
486DX, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Sound Blaster, mikrofon
Cena:
129 zł

INFO • INFO • INFO

Producent:
Auralog, Techland
Dystrybutor:
Techland, tel. (062) 7372747
Internet:
<http://www.techland.com.pl>
Wymagania:
Procesor Pentium 120 MHz, Win 95, napęd CD-ROM, 8 MB RAM, karta dźwiękowa, karta VGA
Cena:
299 zł

Reporter

Moje pierwsze spotkania z mediami

Każdy mały chłopiec marzy o tym, żeby zostać pilotem, strażakiem albo policjantem. Dziewczynki pragną być aktorkami, nauczycielkami, sprzedawcą w sklepie... A może by tak zostać redaktorem gazety? Przeprowadzać wywiady, dobrać zespół współpracowników, pisać artykuły i wydrukować własną gazetę?

Ula Jankowska



INFO • INFO • INFO

Producent:
One! pl

Dystrybutor:
Optimus Pascal Multimedia

Internet:
<http://www.opm.pl>

Wymagania:
Pentium 133 MHz, 16 MB RAM,
CD-ROM 8x, 16-bitowa karta
dźwiękowa, monitor SVGA 265
kolorów, Windows 9x

Cena:
69 zł

Już teraz, dzięki programowi Reporter z serii Moje pierwsze... wydanemu przez Optimus Pascal Multimedia, jest to możliwe. Wreszcie powstał program, który umożliwi urzeczywistnienie dziecięcych marzeń.

Pozwoli poznać wszelkie tajniki prasy, zredagować i opublikować własną gazetę, brać udział we wspólnych zabawach i w ogóle robić wiele ciekawych rzeczy. Rozpocznijmy zatem przygodę z dziennikarstwem!

Program zawiera trzy sekcje: Poznaj, Zrób i Baw się. Każda natomiast podzielona jest na kilka części. Do poszczególnych możemy wejść poprzez kliknięcie myszką.

Jak wiadomo, aby zrobić dobrą gazetę, trzeba poznać wszystkie tajniki tej branży. Pierwsza sekcja, Poznaj, jest istną kopalnią informacji. Tutaj dowiedzieć się, co to jest prasa i jakie były jej początki, oraz poznać inne środki masowego przekazu - radio, kino i telewizję. Następnie zobaczycie zespół redakcyjny przy pracy i dowiedzieć się, kto bierze udział w powstawaniu gazety. Jakże perfekcyjnie musi być zorganizowana praca tych wszystkich ludzi. Te wiadomości przydadzą się wam, kiedy sami zabierzecie się do tworzenia własnej gazety.

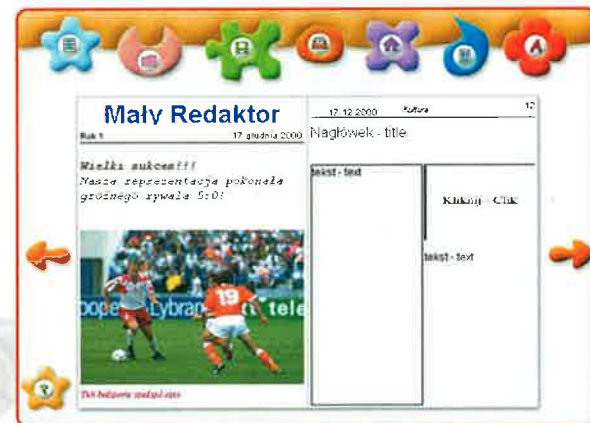
Dzięki poznaniu całego mechanizmu, w jakim ona powstaje, będziecie mogli inaczej spojrzeć na prasę.

W programie zamieszczono również wyjaśnienie trudniejszych pojęć. Wśród około 30 haseł z zakresu teorii mediów znajdziemy wyjaśnienie takich terminów, jak np. notatka prasowa, wywiad, technologia, klip reklamowy, relacja reporterska, stacja nadawcza, materiał prasowy, kłisza drukarska i szereg innych. W każdej chwili, podczas szperania w sekcji Poznaj i Zrób, jeśli nie rozumiemy znaczenia jakiegoś wyrazu, wystarczy kliknąć umieszczony na ekranie słownik.

Gdy już dowiemy się, jak powstaje gazeta, kto i jaką rolę pełni w wydawnictwie, wówczas możemy przejść do głównej sekcji Reportera - Zrób. I tu okazuje się, że to nie koniec naszej edukacji. Zanim zabierzemy się do przygotowywania własnej gazety, warto jeszcze poznać najważniejsze narzędzia pracy dziennikarskiej. Znajdziemy tu szereg przydatnych wskazówek, jak przygotowywać i przeprowadzać wywiady. Na koniec usłyszycie wiele cennych rad wybranych specjalnie dla was, których autorami są słynni dziennikarze i pisarze (m.in. Krzysztofa Mroziwicza, Ryszarda Kąpuścińskiego, Krzysztofa Kąkolewskiego, Melchiora Wańkowicza).

Za pomocą programu do pisania i adiustacji tekstów możemy przygotować różne artykuły do opublikowania we własnej gazecie, podobnie jak czynią to prawdziwi dziennikarze.

Teraz mamy do wyboru dwie opcje w zależności od tego, czy zależy nam na szybkim stworzeniu gazety, czy może na doprowadzeniu każdego szczegółu do perfekcji.



Program Mały Redaktor przygotowany został przede wszystkim dla małych dzieci i pozwala niezwykle łatwo pisać teksty i redagować prostą kolorową gazetę. Redaktor zaś ma szereg narzędzi, dzięki którym stworzycie w pełni profesjonalną gazetę. Teraz istnieje szansa, żebyście zostali dziennikarzami, felietonistami lub - jeśli chcecie - redaktorami naczelnymi z prawdziwego zdarzenia. Dowiedziecie się, jakie obowiązki muszą wypełniać sekretarz redakcji, redaktorzy poszczególnych działów, korespondenci czy fotoreporterzy. Poznaście strukturę redakcji, pracę agencji prasowych i drukarni. Będziecie mogli wybrać tytuł gazety oraz wykonać makietę pierwszej i pozostałych stron.

Możecie również wykorzystać gotowe elementy. Mamy do wyboru różnego rodzaju, koloru i wielkości czcionki. Możliwe jest także importowanie dowolnej liczby klipartów z własnych plików i umieszczanie ich w artykułach. Istnieje możliwość skorzystania z dostępnych w programie 72 barwnych fotografii z kraju i ze świata, uporządkowanych w działach: Sztuka, Aktualności, Kultura, Rozrywka, Sport, Polityka, Podróże, ale nie tylko. W menu odnajdziecie ponadto wiele innych narzędzi pomocnych w przygotowaniu profesjonalnie wyglądającej gazety, jak chociażby prognoza pogody, horoskop, komiksy i oczywiście reklamy, których niestety nie brakuje w żadnej gazecie.

Jak już stworzymy własną gazetę, możemy ją oczywiście wydrukować, gdyż program ma opcję wydruku. Teraz już gotowa gazeta nadaje się, aby pokazać ją koleżankom i kolegom.

Lecz to jeszcze nie koniec możliwości Reportera. Ostatnią sekcją jest Baw się. Zawiera ona pięć interaktywnych gier. W pierwszej z nich możecie ułożyć opowiadanie o dowolnej tematyce, w którym wystąpi wielu bohaterów, pełne przeróżnych przedmiotów i wzbogacone efektami dźwiękowymi. Druga gra polega na konstruowaniu kawałków po kawałku portretu dziennikarza doskonałego. Sami dopasowujecie wielkość uszu, doklejecie brodę albo wąsy, dobieracie wielkość nosa... Jeśli zapragniecie pracować jak prawdziwi reporterzy i do tematów dnia dobierać sensacyjne nagłówki, istnieje też taka możliwość. Wystarczy wybrać grę trzecią. Następna polega na organizowaniu prawdziwej redakcji. Tu do dyspozycji macie znakomitych ludzi, pomieszczenia biurowe i różne inne przedmioty. Ostatnia pozwala pobawić się wycinkami z gazet i układać z nich zwariowane kształty na ekranie komputera.

Jeśli chodzi o minusy aplikacji, to jedynym niedociągnięciem ze strony twórców jest dość uboga grafika, zbyt mało ilustracji oraz przede wszystkim brak animacji.

Plusem jest jednak to, że jest program w pełni udźwiękowiony zarówno w polskiej, jak i w angielskiej wersji językowej. Poza tym bardzo prosty w obsłudze. Co więcej pozostaje do powiedzenia? Miłej zabawy, młodzi reporterzy!

GAINWARD



... po prostu szybszy!

Gainward - najszybsze karty graficzne świata

Gainward to największy na Tajwanie producent kart graficznych, działający od 1984 roku. Gainward produkuje najszybsze na świecie karty graficzne, które teraz dostępne są również dla polskich pasjonatów. Produkty Gainward polecane są przez firmę NVIDIA.

GeForce3 PowerPack vivo

- najszybszy GeForce3 na rynku !!!



Niesamowicie realistyczna grafika 3D, generowana w czasie rzeczywistym oraz nowe nie spotykane efekty i doznania sprawia, że nie będziesz chciał wrócić do rzeczywistości. Na szczęście nie będziesz musiał - nową rzeczywistość wygeneruje Ci karta Gainward!

GeForce3



- Procesor: GeForce3
- Taktowanie rdzenia: 220MHz*
- Taktowanie pamięci: 480MHz*
- Rodzaj pamięci: 64MB DDR 3.8ns
- RAMDAC: 350MHz
- Magistrala: AGP x2/x4
- Rozdzielczość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
- Dodatkowe funkcje: Video In, Video Out, TV-Out, DVI
- Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, U-Lead VideoStudio 5.0, ExperTool
- Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
- Gwarancja: 3 lata
- * Domyślne ustawienia Enhanced

Gainward GF3 GS najszybszy na rynku!

Według renomowanego serwisu [PC.com.pl](http://www.pc.com.pl) Gainward GeForce3 PowerPack "GS" to... "najszybsza karta GeForce3 na rynku"! Zalety: najszybszy GeForce3 na rynku, wejście i wyjście wideo (VIVO), złącze DVI, łatwo zdejmowalny cooler oraz ciekawy pakiet dołączanego oprogramowania." http://www.pc.com.pl/lah_pokaz.asp?lab=140

Rekomendowany przez Tom's hardware

Profesjonalny serwis Tom's Hardware przeprowadził test 7 kart graficznych opartych na procesorze GeForce3. Karta Gainward jako jedna z trzech zdobyła rekomendację serwisu Toma. <http://www6.tomshardware.com/graphic/01q3/010709/index.html>

GeForce2 Pro/400



Najbardziej wydajna karta Gainward oparta o procesor GeForce2 Pro. Idealna do najbardziej wymagających gier oraz aplikacji.

- Procesor: GeForce2 Pro
- Taktowanie rdzenia: 220MHz*
- Taktowanie pamięci: 420MHz*
- Rodzaj pamięci: 64MB DDR 5.0ns
- RAMDAC: 350MHz
- Magistrala: AGP x2/x4
- Rozdzielczość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
- Dodatkowe funkcje: TV-Out, Video In, Video Out, DVI
- Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, ExperTool
- Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
- Gwarancja: 3 lata
- * Domyślne ustawienia Enhanced



Wyniki testów Chipta mówią same za siebie:

GAINWARD GeForce2 Pro/400 "GS"	100%
Guillemot 3D Prophet II 64MB	99.5%
ASUS AGP-V7700 Deluxe	99.0%
Aopen PA-256 Deluxe	98.5%
Guillemot 3D Prophet II 32MB	98.0%
ASUS AGP-V7700 Pure	97.5%
Leadtek Winfast GF GTS 32 MB TV-out	97.0%
Elisa Gladac GeForce 2 GTS	96.5%
Abit Siluro GeForce 2 GTS	96.0%
ASUS AGP-V6800 Deluxe	95.5%

Wyniki testu w brytyjskim PC Advisor (maj 2001):

1. Gainward GeForce2 Pro/400 GS
2. ATI Radeon VE 3
3. ELISA Gladac MX
4. Hercules 3D Prophet II MX
5. Aopen GeForce2 GTS!



GeForce2 MX TWINVIEW/VIVO



Karta dodatkowo wyposażona w wejście i wyjście Video. Doskonale nadaje się do zaawansowanej obróbki obrazu.

OBSŁUGA DWÓCH MONITORÓW ►►►

- Procesor: GeForce2 MX400
- Taktowanie rdzenia: 240MHz*
- Taktowanie pamięci: 240MHz*
- Rodzaj pamięci: 32MB SDR 4.0ns
- RAMDAC: 350MHz
- Magistrala: AGP x2/x4
- Rozdzielczość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
- Dodatkowe funkcje: TV-Out, Video In, Video Out, podwójne wyjście VGA
- Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, U-Lead VideoStudio 4.0, PowerVCR II, ExperTool
- Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
- Gwarancja: 3 lata
- * Domyślne ustawienia Enhanced



Gainward wybrany.

Gainward GF2 MX400 TwinView VIVO zwycięża kartę Hercules GF2 MX400 w teście [BENCH-HOUSE.com](http://www.benchmark.com) (czerwiec 2001), zdobywając "Wybór redakcji".

Kolejny sukces.

Serwis Digit-Life.com przeprowadził test kart opartych na procesorze GeForce2 MX400. Gainward GF2 VIVO zdeklasował konkurencję! Karta okazała się szybsza nawet od ATI Radeon DDR.

Gainward GF 2MX VIVO stabilny jak skała.

Specjalistyczny serwis www.benchmark.pl: "... jestem nieprawnopodobnie zaskoczony możliwościami tej karty... "Enhanced Performance" przetaktowuje kartę na 240/240 MHz !!! ... a karta nadal pracuje stabilnie jak skała. Korzyści w wydajności 3D są imponujące. (...) Ale na tym nie koniec: jakość obrazu 2D jest znakomita, trybu DualHead także, do tego całkiem niezłe wyjście wejście TV, oraz atrakcyjne oprogramowanie dołączane do pudełka. Naprawdę jestem pełen podziwu i wszystkim gorąco polecam ten model karty."

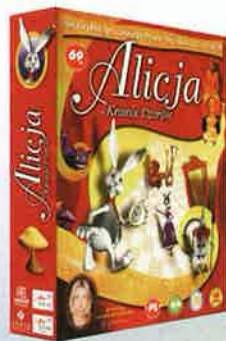


02-673 Warszawa,
ul. Konstruktorska 4
tel. (0 22) 853 7000
faks (022) 843 91 68
e-mail: info@mmv.pl

Zapraszamy do współpracy
sklepy, hurtownie
oraz klientów detalicznych!
**PROWADZIMY SPRZEDAŻ
WYSYŁKOWĄ.**

tel. (0 22) 853 7000
<http://www.mmv.pl>

Alicja w Krainie Czarów



"Alicja wcale się nie potłukła i w jednej chwili zerwała się na nogi: spojrzała w górę, ale było tam całkiem ciemno; przed nią zaś otwierał się następny długi korytarz, którym czmychał pospiesznie ledwo już widoczny Biały Królik. Nie było chwili do stracenia: Alicja pognęła jak wiatr i udało się jej usłyszeć, co powiedział Królik, zanim zniknął za rogiem: 'Na moje uszy i wąsiki, ależ robi się późno!'. Skręcając za róg, Alicja biegła tuż za Królikiem, a jednak znikł jej z oczu: znalazła się w długiej, niskiej komnacie, oświetlonej rzędami lamp wiszących u sufitu."

Andrzej Sitek

Nie tak dawno mogliśmy wcielić się w postać małej dziewczynki zaopatrzonej w wielogłówny nóż. Była to gra TPP, zatytułowana American McGee's Alice. Bohaterka gry, psychopatyczna Alicja, niewiele miała wspólnego ze swym pierwowzorem. Dla dzieci i młodzieży, której bliższa jest jednak proza Carrolla, pojawiła się alternatywa w postaci programu komputerowego, zatytułowanego (a jakże) "Alicja w Krainie Czarów".

Historia o Alicji to wspaniała, fantastyczna opowieść o świecie, który może zaistnieć tylko w snach. Zaludniają go przedziwne gadające zwierzęta, postacie z kart do gry, zwirowane istoty będące nie wiadomo kim. Alicja to rośnie, to maleje, prowadzi szalone rozmowy pełne dziwacznych słów i skoja-

"Jazda, do tej pory podoba mi się to", pomyślała Alicja i ciągnęła dalej: "Czy mógłbyś mi łaskawie powiedzieć, w którą stronę mam stąd pójść?"

"Zależy to w dużym stopniu od tego, w którą stronę zechcesz pójść", powiedział Kot.

Program komputerowy powstał we francuskim studio Emme, natomiast spolszczenia dokonała firma Techland. Przygody małej Alicji oparte są oczywiście na powieści Carrolla, jednak środowisko komputerowe sprawia, że bajka nabiera nieco innego wymiaru. Przede wszystkim, biorąc bezpośredni udział w zdarzeniach, odbiorca pomaga Alicji stawić czoło wyzwaniom podczas przygód w Krainie



Czarów. To dziecko jest bohaterem w tej grze - kieruje krokami i poczynaniami Alicji. Przygody dziewczynki stają się jego własnymi. Zabawa jest setna i muszę przyznać, że mnie również wciągnęła po same uszy. Teraz już rozumiem, dlaczego twórcy kierują "Alicją w Krainie Czarów" do widza w każdym wieku (8-108 lat). To jest po prostu uniwersalna opowieść o zwichrowanym, fantastycznym świecie, który w jakimś stopniu jest odbiciem obłędu naszej własnej, otaczającej nas rzeczywistości. W grze jest to świat widziany oczami dziecka, pełen fantazji - jest szalony. Taki właśnie, jaki musi się jemu przedstawiać.

"Nie zależy mi na tym, w którą...", powiedziała Alicja.

"Więc nie ma znaczenia, w którą stronę pójdziesz", powiedział Kot.

"...jeżeli tylko dojdę gdziekolwiek", dodała Alicja, chcąc wyjaśnić sprawę.

"Och, z pewnością dokonasz tego", powiedział Kot, "jeżeli będziesz szła dostatecznie długo".

Na tym polega również czar programu. To fantastyczna przygoda, którą każde dziecko na pewno chciałoby przeżyć. Absurd jest

tu chlebem powszednim, rzeczą naturalną. Nikt nie zastanawia się nad istotą owej paranoi czającej się w każdym niemal zakątku Krainy Czarów, a stanowiącej motor postępowania postaci. W programie komputerowym musiało, siłą rzeczy, nastąpić odstępstwo od treści opowiadania - "nieskażonego" logiką życia. Alicja dostaje się do zaczerpniętej krainy, w której mieszkają bajkowe istoty znane z kart książek, lecz dla niej mają one całkiem konkretne i bardzo sensowne zadania. Musi, na przykład, umieścić jajka w gniazdkach błękitnego ptaka. Problem przypomina nieco układankę "piętnastkę" (chodzi o ramkę z kilkunastoma numerowanymi kwadracikami, należało je tak przestawić, aby liczby znalazły się w szeregu od najmniejszej do największej). W kuchni z kolei spotka się z samą Księżną, która prawi Alicji morały i ma dla niej, oczywiście, kilkanaście zagadek do rozwiązania ("leż ona doszukuje się we wszystkim morałów!", pomyślała sobie Alicja). Kier i Plk, jej karciani strażnicy, znają fragmenty popularnych przysłów i powiedzeń. "Nosił wilk razy kilka, poniósł i jagnię? może...



aż się zmęczył?". Księżna pognęła Alicję - która odpowiedź jest dobra, a może żadna?

Tylko dwa stworzenia w tej kuchni nie kiwały: kucharka i wielki roześmiany od ucha do ucha kot, który leżał na zapiecku.

"Czy mogłaby mi pani powiedzieć - przemówiła Alicja nieco bojaźliwie, gdyż nie była zupełnie pewna, czy nie okaże złych manier, jeśli odezwie się pierwsza - dlaczego kot pani tak się uśmiecha?

- To Kot z Cheshire - powiedziała Księżna - dlatego. Ty prosiaku!

Wypowiedziała ostatnie słowo z tak niespodziewaną gwałtownością, że Alicja aż odskoczyła, ale już po chwili zrozumiała, że było to skierowane nie do niej, lecz do dziecka, więc zebrała całą odwagę i znów podjęła:

- Nie wiedziałam, że Koty z Cheshire zawsze się uśmiechają, szczerze mówiąc, nie wiedziałam, że koty w ogóle mogą się uśmiechać.

- Wszystkie mogą - powiedziała Księżna - a prawie wszystkie to robią."

Oczywiście zagadek i innych zabaw jest bez liku. Gra ma nieliniową fabułę. Odwiedzając obraźliwego i opryskliwego Pana Gąsienicę, możemy iść dalej dosłownie w każdą stronę. Wszędzie czekają na nas niespodzianki i jeszcze dziwniejsze przygody.

Wielkim wydarzeniem w owej krainie zamieszkałej przez indywidua jest też oczywiście spotkanie Zająca Marcowego i Kapelusznika, którzy "obaj są stuknięci na umyśle", jak rzekł Kot z Cheshire. Nie jest to dziwne, gdy dowiadujemy się, że ich doba składa się wyłącznie z godziny szóstej - czasu herbatki. Alicja nie znajduje z nimi wspólnego języka, ponieważ mówią zagadkowo. Ale od czego ma nas! Zagadki da się rozwiązać.

Spotkamy też Mysz, zajmującą się głównie nudzeniem i popisywaniem się swoimi wiadomościami, które to czynności umożliwiają jej "niejaki szacunek", jakim cieszy się wśród słuchaczy. Nie wiem za bardzo, skąd w grze wziął się ptak Dodo, ale trzeba przyznać, że pasuje on do reszty dziwnego towarzystwa z Krainy Czarów.

Barwny korowód zamyka postać Królowej Kier, przepełnionej iluzjami władzy i wydającej na prawo i lewo wyroki śmierci: "Uciąć mu głowę!". Wizerunek Królowej dopełnia obrazu świata odbitego w krzywym zwierciadle groteski.

"Alicję nie bardzo to zdziwiło, tak, była już przyzwyczajona do nadzwyczajnych wydarzeń. Wciąż jeszcze przyglądała się gałęzi, gdy niespodziewanie Kot ukazał się po raz wtóry.

- tak, przy okazji, co się stało z tym dzieckiem? - powiedział. Mało brakowało, a byłbym zapomniatł zapytać.

- Przemieniło się w prosiaka - odpowiedziała Alicja tak spokojnie, jak gdyby Kot powrócił w zupełnie naturalny sposób.

- Tak przypuszczałem - powiedział Kot i zniknął ponownie."

Oprawa graficzna tytułu jest znakomita. Ręcznie wykonane dekoracje, wplecione w śliczną grafikę, robią bardzo dobre wrażenie. Nawet takie drobniaczki jak okna menu czy króć czcionki użyte w oknie gracza zostały dobrane z wielką starannością i zgodnie z

konwencją oraz charakterem gry. Alicja w Krainie Czarów to rzeczywiście niezwykła gra przygodowa dla każdego - nie tylko małego odbiorcy. Wyjątkowa atmosfera, świetne zagadki, gry najróżniejszego rodzaju, bardzo dobry podkład muzyczny i dobrze czytający lektorzy. Ta wyliczanka mówi sama za siebie. Nic, tylko grać...

"Powiedziałas: 'w prosiaka' czy 'w pędraka'? - powiedział Kot.

- Powiedziałam: 'w prosiaka' - odparła Alicja

- i bardzo bym sobie życzyła, żebyś nie pojawiał się i nie zniknął tak niespodziewanie: można od tego dostać zawrotu głowy!

- W porządku - powiedział Kot i tym razem zniknął z wolna, rozpoczynając od koniuszka ogona i skończywszy na uśmiechu, który trwał jeszcze przez pewien czas, gdy reszta już zniknęła.

"No! Często widywałam kota bez uśmiechu - pomyślała Alicja - ale uśmiech bez kota! Jest to najbardziej zagadkowa rzecz, jaką widziałam w całym moim życiu!"



Tytułowej Alicji głosu użyczyła Katarzyna Bujakiewicz ("Kochaj i rób, co chcesz", "Na dobre i na złe", "13 Posterunek 2", ...).

Nota o autorze

Carroll Lewis naprawdę nazywał się Charles Lutwidge Dodgson i żył w latach 1832-1898. Z wykształcenia był matematykiem i to chyba znakomitym, skoro wykładał na słynnym angielskim uniwersytecie w Oxfordzie. Opowieści Carrolla przenoszą czytelnika w świat paradoksów i absurdu opartego na nonsensownej logice. Pisarz bawi się językiem, tworząc neologizmy, stosuje gry słów, wieloznaczności i figury mowy. Światowy rozgłos przyniosły mu jednak nie dzieła naukowe, a niewielka książeczka "Alice's Adventures in Wonderland", czyli "Przygody Alicji w Krainie Czarów" (w jednym z polskich przekładów także "Alicja w Krainie Czarów"). Książkę tę autor opublikował w 1865 roku pod pseudonimem Lewis Carroll i zadedykował małej Alicji, swej wielkiej przyjaciółce, córce jednego z naukowców Oxfordu. W 1872 roku Carroll opublikował drugą książkę o Alicji, czyli "Through the Looking-Glass and what Alice Found there". W polskim przekładzie nosi ona tytuł "O tym, co Alicja odkryła po drugiej stronie lustra". Utwór stanowi wykład zasad gry w szachy, ujęty w formę powieści. Konstrukcja utworu i posunięcia bohaterów pokrywają się z ruchami figur szachowych. W poemacie "Wyprawa na zmiłacza" Carroll dokonał "wariacji językowej", tworząc zbiór rdzeni kilku wyrazów, niosących w sobie treść wszystkich swych części składowych. W dziedzinie słowa uważa się Carrolla za prekursora poczynił J. Joyce'a i N. Simpsona. Polski czytelnik przekłady Carrolla zawdzięcza M. Stomczyńskiemu i R. Stillerowi.



rzeń. Carroll igrał sobie z czasem, prawami przyrody, językiem. Program komputerowy nie do końca oddaje ten klimat, jednak wiele ze specyficznej atmosfery bajki zostało w nim zachowane. Tak jak w śnie - niemal wszystko jest tu możliwe. Nawet uśmiechający się kot z Cheshire. W realnym świecie na pewno go nie spotkacie. Możecie natomiast zajrzeć przez szklane okienko monitora i choćby na moment znaleźć się "po drugiej stronie lustra"...

"Kiziu z Cheshire", zaczęła bojaźliwie, nie wiedząc, czy spodoba mu się to imię, ale uśmiechnął się tylko nieco szerzej.

INFO • INFO • INFO

Producent:
Techland
Dystrybutor:
Techland
Internet:
http://www.techland.com.pl
Wymagania:
PC Pentium 166, 32 MB RAM,
Windows 95/98/ME, CD-ROM
x8, SVGA 640 x 480,
karta muzyczna
Cena:
69 zł

Kanał DMA i system przerwania IRQ

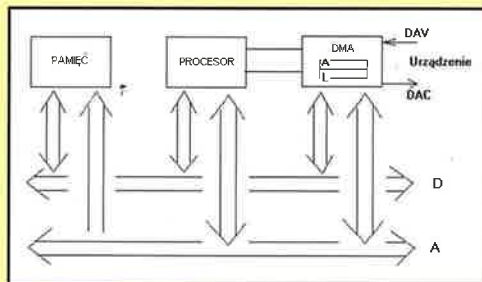
Budowa i sposób działania komputera

W poprzedniej części wywodów na temat urządzeń techniki komputerowej przedstawiłam sposób oraz filozofię działania procesorów. Teraz zajmę się dwoma innymi użytecznymi urządzeniami, których praca wspomaga działanie komputera lub też umożliwia procesorowi obsługę urządzeń wejścia/wyjścia. Te urządzenia to kanał DMA oraz IRQ, czyli system przerwania.

Devi

I. DMA (Direct Memory Access) - kanał bezpośredniego dostępu do pamięci

Jest to urządzenie, które służy do bezpośredniego wpisywania danych do pamięci z pominięciem mikroprocesora (MP). Gdy ktoś z urządzeń I/O chce przesłać dane do pamięci, np. sterownik dysku (czyli urządzenie pośredniczące pomiędzy dyskiem a systemem operacyjnym) lub skaner, może to zrobić w trybie DMA lub PIO (o czym za chwile).



Tryb DMA

- 1) Urządzenie mające dane do wystawienia wystawia sygnał (czyli logiczną jedynkę) na nóżkę * DAV.
- 2) Kanał DMA w momencie otrzymania tego sygnału wystawia jedynkę na nóżkę HOLD (wstrzymaj) do mikroprocesora, aby powiadomić go, że ma zamiar przesłać dane i że potrzebuje dostępu do magistrali.
- 3) MP odcina się od szyn (stawia ją w stan wysokiej impedancji - czyli nie dopływa do nich prąd). Zablokowany zostaje tzw. moduł BIU (ang. Bus Interface Unit), który ma każdy procesor i który jest odpowiedzialny za współpracę z magistralami.
- 4) MP w momencie odcięcia się od magistrali daje sygnał do DMA za pomocą nóżki HLDA (potwierdza odcięcie się), znaczy to, że DMA może przejąć nad nimi kontrolę i zacząć przesyłanie danych do pamięci.
- 5) DMA daje urządzeniu sygnał na nóżkę DAC, co oznacza, że jest gotowe, aby przejąć dane od urządzenia.

DMA zaczyna działać jak kopiarka pamięci (UWAGA! Podczas gdy kanał

DMA zajmuje się zapisem lub czytaniem danych do/lub z pamięci, nie ma wstrzymania cyklu rozkazowego, czyli procesor nadal wykonuje zadany program).

- 6) W momencie zakończenia przesyłania urządzenie ściąga jedynkę z nóżki DAV (nie ma więcej danych do przesłania, więc zwalnia kanał DMA).
- 7) DMA ściąga 1 z nóżki HOLD i przechodzi w stan wysokiej impedancji (odcina się od magistrali).
- 8) MP ściąga HLDA - odwołuje potwierdzenie odcięcia się od magistrali.
- 9) DMA ściąga DAC - odwołuje gotowość przejścia danych od urządzenia.

Pojawia się jedno zasadnicze pytanie. Skąd DMA wie, w które miejsce pamięci może przesłać dane, skoro tylko mikroprocesor ma informacje na temat, które jej obszary są wolne, a które nie - on jest przecież odcięty.

Odpowiedź: DMA ma w swoim wnętrzu kilka rejestrów:

- 1) Rejestr A - gdzie zapisywany jest nr pierwszej wolnej komórki pamięci, w której może być zapisana dana.
- 2) Rejestr L - gdzie znajduje się rozmiar obszaru pamięci z rejestru A.

Mikroprocesor ustawia te rejestry tuż po tym, jak DMA wysła do niego impuls na nóżkę HOLD. Po ustawieniu rejestrów kanał (DMA) zna wielkość wolnego bloku pamięci, MP odcina się od magistrali (podnosi nogi, magistrala systemu przerwania. Przerywają wykonywanie programu przez procesor, informując go, że mają dane i chcą je przesłać).

A co się dzieje, gdy...?

- 1) Urządzenie nie jest na tyle szybkie, aby na czas przygotować nową porcję danych dla DMA - ściąga jedynkę z nóżki DAV (nie ma więcej danych do przesłania).

2) Skończy się przydzielona dla DMA pamięć - zostaje ono arbitralnie przezwane (bez względu na ilość danych urządzenia, a skoro nie ma dla nich już miejsca, kończy się przesył). Urządzenie zostaje przez 3 cykle pracy procesora odcięte od możliwości przesłania danych, po czym znów daje sygnał na nóżkę DAV itd. Po dokonaniu transmisji MP sprawdza, czy są wolne miejsca w przydzielonym obszarze pamięci (czy DMA wykorzystał całą przydzieloną mu pamięć).

Kanał DMA może działać jako:

- 1) Master - jw.
- 2) Slave - DMA jako zwykłe urządzenie, z którego mikroprocesor czyta dane.

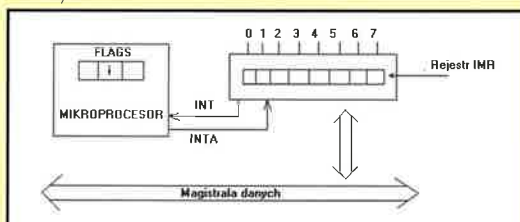
Kilka ciekawostek:

- Współczesne DMA nie muszą współpracować z urządzeniem, mogą współpracować z pamięcią, gdy istnieje konieczność przekopiowania danych z jednego obszaru pamięci w inny jej obszar.
- DMA mają jednostkę logiczną i kilka rejestrów, co pozwala na bieżąco modyfikować dane.
- Pierwszym komputerem, w którym działał kanał DMA, była AMIGA.

II. IRQ (Interrupt Request) - system przerwania

Urządzenia przesyłają informacje nie tylko poprzez kanał DMA, ale także za pośrednictwem procesora. Chęć przesłania danych sygnalizują za pomocą systemu przerwania. Przerywają wykonywanie programu przez procesor, informując go, że mają dane i chcą je przesłać.

System przerwania oparty jest na układzie PIC (Programmable Interrupt Controller).



Tym razem to wszystko

Zgłoszenie przerwania:

Urządzenie zgłasza żądanie przerwania na nóżkę jemu przyporządkowaną (ważniejsze nóżki: 0 - zegar czasu rzeczywistego, 2 - połączony nowy kontroler przerwania, o czym później). Następnie rejestr IMR (Interrupt Mas Register) sprawdza, czy urządzenie może zgłosić przerwanie. Jeżeli dla danego urządzenia w rejestrze jest bit 0, oznacza to, że może ono zgłosić przerwanie (ma do tego prawo), w przeciwnym wypadku (gdy w rejestrze jest bit 1) urządzenie jest zablokowane i przerwania zgłosić nie może. PIC przekazuje procesorowi potrzebę przerwania, czyli wystawia na nóżkę INT impuls - bit 1. Procesor sprawdza w przydzielonym obszarze pamięci (czy DMA wykorzystał całą przydzieloną mu pamięć).

MODELE PRIORYTETÓW PRZERWAŃ

Priorytet przerwania określa ważność danego urządzenia i wyznacza kolejność, w jakiej zostanie obsłużone, w przypadku gdy w danej chwili więcej urządzeń zażąda przerwania.

- 1) Priorytet wagowy (stały) Im urządzenie ma niższy nr nóżki, tym jest ważniejsze.

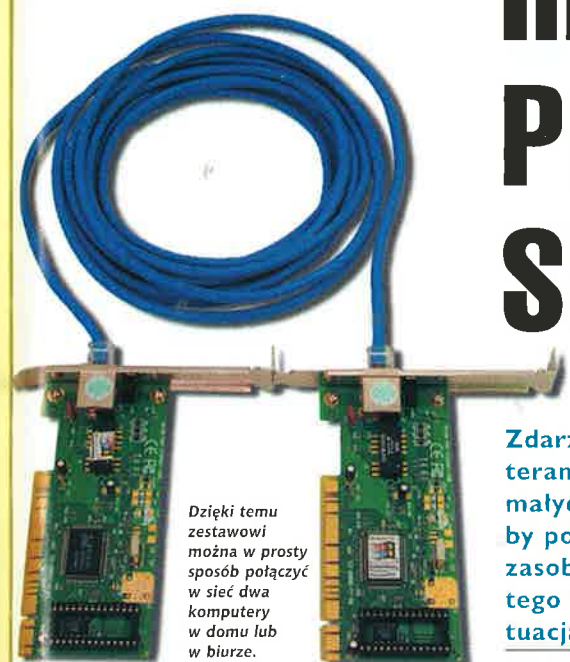
- 2) Przerwania cykliczne Po zgłoszeniu przerwania na nóżkę ta znajdująca się przed nią staje się najważniejsza.

Ciekawostki:

- Drugi kontroler przerwania podłączony jest do IRQ - 2, co tworzy kaskadę. Z ważniejszych nóżek drugiego kontrolera na 14 znajduje się sterownik dysku twardego.
- Niektóre programy napisane są tak, że stawiają procesor w tryb przerwania (procesor nie dostał go, ale zaczyna się tak zachowywać - instrukcja INT w assemblerze).

*Nóżka to ścieżka połączenia urządzenia z innym urządzeniem, za pomocą której jedno przekazuje drugiemu informacje.

Sieć tworzą dwa komputery



Dzięki temu zestawowi można w prosty sposób połączyć w sieć dwa komputery w domu lub w biurze.

Intellinet PC Network Sharking Kit

Zdarza się, że w domu dysponujecie dwoma komputerami, a podobna sytuacja na pewno występuje w małych biurach czy magazynach. Czy pomyśleliście, by połączyć je w sieć i na przykład współużytkować zasoby, przesyłać dane lub grać? Na pewno tak, dlatego też przypominamy, że przydatne w takich sytuacjach mogą być karty sieciowe.

Maciej Lewczuk

W takich przypadkach idziemy do sklepu, kupujemy karty, montujemy i... Okazuje się, że potrzebny jest przewód, który łączy je ze sobą. Ponownie udajemy się do sprzedawcy i nabywamy odpowiedni przewód wraz z końcówkami, często są one już zacięnięte. Cóż począć, jeśli to nadal nie chce działać? Potem ktoś doradza, by dowiedzieć się, czy kabelki są odpowiednio "skrosowane", czyli przystosowane do pracy z dwoma kartami bez pośredniczącego HUB-a. Okazuje się, że nie, i musimy ponownie wydać pewną sumę pieniędzy na odpowiedni przewód. Oczywiście przedstawiana sytuacja jest przejawem, lecz nie można jej wykluczyć. By ustrzec się przed tego typu kłopotami, warto sięgnąć po przygotowany do budowy połączenia pomiędzy komputerami zestaw zawierający wszystkie potrzebne komponenty.

Intellinet PC Network Sharking Kit jest doskonałym rozwiązaniem dla osób, które pragną w prosty sposób stworzyć sieć, wykorzystując dwa komputery z wolnymi slotami PCI oraz jednym systemem operacyjnym z bogatej listy zawierającej pozycje, takie jak wszystkie wersje MS Windows, Linux, Lantastic, SCO Unix czy Netware. Co ciekawe, na kartach znajduje się podstawa, w której można umieścić kość pamięci, tak zwany Boot ROM z częścią systemu operacyjnego, który pozwala na start komputera i automatyczne logowanie się do sieci. Dzięki temu "końcówka" sieci, czyli komputer roboczy połączony z serwerem, będzie działał, pomimo że nie ma twardego dysku z systemem operacyjnym. Wykorzystanie trybu bus-Master nieznacznie obciąża procesor systemowy.

Po zamontowaniu kart oraz zainstalowaniu sterowników należy odpowiednio skonfigurować połączenia, choć w systemach, takich jak na przykład Microsoft Windows '9x, dokonuje się tego niemal automatycznie, gdyż użytkownik prowadzony jest "za rękę". W innych przypadkach konieczne jest ustalenie, z jakich protokołów będziemy korzystać (TCP/IP, IPX lub innych), oraz odpowiednie nazwanie obydwóch maszyn, oczywiście w różny sposób. Niestety w lakonicznej i dostępnej jedynie w języku angielskim instrukcji nie jest to opisane, dlatego też nabyw-

ca niezający się na rzeczy może mieć problem z konfiguracją - jednak firma dystrybuująca Intellinet PC Network Sharking Kit służy pomocą w uruchomieniu sieci. Dodatkowo przygotowana jest instrukcja obsługi w języku polskim, co oznacza, że w momencie gdy czytacie niniejszy tekst, dystrybuowane przez firmę IC Intracom produkty mają już wyczerpujące instrukcje w języku polskim.

Na stworzoną przeze mnie sieć składały się dwie równorzędne maszyny z systemami Windows '98 SE i protokoły TCP/IP. Pozwoliło to na bezproblemowe korzystanie z danych dostępnych na dyskach twardych, co powinno zainteresować graczy. Dzięki połączeniu z prędkością dochodzącą do 100 megabitów na sekundę nie zdarzyły się ani razu zacięcia czy przerwy w przepływie danych. Dobrze świadczy to o jakości kart, ekranowaniu przewodu oraz odpowiednim opracowaniu sterowników. Oczywiście możli-

we jest wykorzystanie tych kart do podłączenia komputerów w ramach większych sieci, gdyż wystarczy podłączyć je do HUB-a, a co za tym idzie - do serwera.

Intellinet PC Network Sharking Kit jest bardzo dobrze dobranym zestawem do tworzenia prostej sieci domowej lub biurowej. Co prawda, przewód mógłby być trochę dłuższy, by połączone komputery nie musiały stać w jednym pomieszczeniu, a mogły spokojnie gościć na biurkach ustawionych w różnych pokojach.

Intellinet PC Network Sharking Kit	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Karty: 2*10/100 Mbps	IC Intracom Polska sp. z o.o.
Układ: RTL8139B	ul. Kasprzowska 119
Boot ROM: możliwość instalacji	01-949 Warszawa
Przewód: 5 m (350 MHz cross)	tel. (0 22) 865 36 30
Magistrala: PCI	www.icintracom.com.pl
Plusy	Minusy
• 2 karty oraz odpowiedni przewód w zestawie	• lakoniczna instrukcja obsługi
• sterowniki do większości systemów operacyjnych	
Internet:	Cena:
http://www.intellinet-network.com	190 zł*

*Ceny aktualne w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

Casio w nowych szatach



Nowy Casio QV-3500 EX o przetworniku CCD 3,3 megapiksli to ulepszona wersja aparatu cyfrowego QV 3000. Jest to model, który powinien zadowolić zarówno amatorów, jak i fotografików z ambicjami. Ważną innowacją w opisywanym modelu jest możliwość zapisywania zdjęć w formacie TIFF. W połączeniu z wysoką rozdzielczością 2048 x 1536 daje nam to możliwość drukowania zdjęć do formatu A4 z zachowaniem najwyższej jakości. W modelu QV-3500 EX na uwagę zasługują obiektyw o jasności f/2, 0-f/2.5, ogniskowej 33-100 mm. Istnieje również możliwość ręcznego ustawiania ostrości. W nowym modelu Casio można już stosować karty pamięci o pojemności 1 GB, co pozwala na zgromadzenie znacznie większej liczby zdjęć: 98 ujęć w formacie TIFF oraz 6174 zdjęcia o rozdzielczości 1024 x 768.

Aparat Casio posiada funkcję Best Shots, czyli automatycznego ustawiania parametrów do zdjęć trudnych. Mamy możliwość wybrania jednej z 30 gotowych scen. W Casio QV 3500 istnieje również możliwość robienia zdjęć czarno-białych, w sepii oraz z wykorzystaniem kolorowych filtrów; aparat pozwala na rejestrację sekwencji wideo, a także posiada funkcję wzmocnienia koloru i zaawansowanej panoramy. Model QV-3500 wyposażony jest w autofokus z możliwością wyboru pola. Ciekawostką w tym modelu jest możliwość ustawienia czułości filmu: ISO 100, 180, 300 i 500. Aparat umożliwia ponadto rozbudowanie optyki o dodatkowe obiektywy: szerokokątny i teleobiektyw. Z myślą o tych, którzy lubią robić zdjęcia artystyczne, zastosowano funkcję Bulb Mode pozwalającą na ustawienie długiego czasu, co w efekcie umożliwia zarejestrowanie np. smug świateł jadących samochodów. W nowym Casio istnieje możliwość podłączenia aparatu poprzez port USB, RS232, VIDEO, IrDa, a także obsługi kart Microdrive nawet do 1 GB.

W zestawie oprócz aparatu cyfrowego QV-3500 znajdują się:

- 4 baterie alkaliczne;
- CD-ROM z oprogramowaniem: Photo Loader, Panorama Editor, Apple Quick Time, Microsoft Internet Explorer razem z Outlook Express;
- pokrowiec;
- przewód RS232, USB, VIDEO;
- pasek do zasłony obiektywu i do pokrowca;
- instrukcja w języku polskim.

Dane techniczne:

- CCD: 3,34 miliona pikseli;
- rozdzielczość: 2048 x 1536, 1024 x 768 pikseli;
- zoom: optyczny 3x, cyfrowy 2x;
- pamięć: 8 MB (rozszerzalna karta Compact Flash do 64 MB, Micro Drive do 1 GB);
- liczba zdjęć do wykonania: 5 fine, 6 normal, 11 economy;
- głębia kolorów: 24 bit;
- format zapisu: JPEG, TIFF;

Nowości Sprzętowe

- makro: od 6 cm;
- zasilanie: 4 baterie R6, opcja - akumulatorki lub zasilacz sieciowy;
- system wideo: PAL/NTSC;
- wyświetlacz LCD: 1,8" TFT;
- złącza: USB, RS-232, VIDEO, IrDA;
- waga: 320 g razem z bateriami i akcesoriami.

Aparat Casio QV-3500 EX dostępny jest w salonach Zibi w cenie 4190 zł.

www.zibi.com.pl

T220 od IBM

Symbol podany w tytule to oznaczenie nowego, dwudziestodwucalowego monitora opracowanego w laboratoriach IBM. Ciekawostką, jaką podaje firma, jest fakt, że na ekranie wyświetlonych będzie jednocześnie nawet dziewięć milionów punktów, co pozwoli na prezentowanie najdrobniejszych szczegółów znajdujących się na projektach czy zdjęciach. Cena tego cacka będzie kosmiczna, gdyż trzeba będzie za nie wyłożyć około 22 tysięcy dolarów. Producent przewiduje jego zastosowanie początkowo przede wszystkim w szpitalach (dokładne zdjęcia RTG oraz rezonansu magnetycznego), laboratoriach meteorologicznych oraz astronomicznych.

www.ibm.com

Fotki i muza



E-mini to nazwa cyfrowego aparatu fotograficznego produkowanego przez firmę Konica. W jednej obudowie zmieszczono także odtwarzacz plików MP3. Matryca pozwalająca na przechwytywanie obrazów zawiera 300 tysięcy elementów, co wystarcza na wykonywanie zdjęć z rozdzielczością do 640 x 480 punktów. W urządzenie wbudowano dwumegabajtową pamięć, lecz nie zapomniano o możliwości korzystania ze standardowych już nośników, czyli kart CompactFlash. Dane przekazywane są do komputera poprzez przewód zakończony wtyczką USB. Zapisane klatki można przeglądać na czarno-białym ekraniku ciekłokrystalicznym.

www.konica.com

Nowe monitory

6 lipca br. w hotelu Sheraton w Warszawie odbyła się konferencja zorganizowana przez firmę Samsung. Przedstawiciele producenta zaprezentowali plany firmy na najbliższe miesiące oraz nową linię produktów komputerowych, a w szczególności monitorów CRT oraz ciekłokrystalicznych.

Srebrnym i złotym malowane

OKI DP-5000

Czy drukując zdjęcia na zwykłym papierze, nie mieliście ochoty podrzeć kartek z wynikami tej operacji? Czy na nośnikach fotograficznych rozmazał wam się rysunek? A może mieliście ochotę na wydruki zawierające złoty i prawdziwy srebrny kolor (nieskładany z białych, czarnych i niebieskich kropek)?

Mike-L

Jestem pewien, że takie myśli przeszły przez głowę niejednego czytelnika. Czy są na naszym rynku urządzenia, które oferują podobne parametry? Taką konstrukcję od dłuższego czasu oferuje firma OKI, która produkuje model DP-5000. Jest to dość ciekawe urządzenie, gdyż do generowania wydruków nie używa atramentu czy tonera, a specjalnych taśm zawierających odpowiednie barwniki. Technologia termiczna lub sublimacyjna (opcjonalna) pozwala na bardzo dokładne nanoszenie kolorów na nośniki, w podobny sposób jak ma to miejsce w drukarniach. Dzięki temu możliwe jest bardzo dokładne odwzorowanie barw, co predestynuje OKI DP-5000 do zastosowania przy wydrukach wszelkiego rodzaju zdjęć oraz próbnych stron w agencjach reklamowych lub studiach graficznych. Ciekawostką jest, że nawet na zwykłym papierze kserograficznym uzyskuje się rewelacyjną jakość oraz efekt "błyszczenia" kartki. Wszystko to za sprawą dwóch dodatkowych taśmek (cztery podstawowe to kolory czarny, cjan, magenta i yellow) nazwanych Vphoto Primer oraz Finish II. Pierwsza z nich pozwala na wykonanie tak zwanego podkładu, dzięki czemu chropowata powierzch-

zów poprzez namoczenie kartki wodą, płynem do mycia naczyń, którego nazwy nie wymienię, oraz... hm... śliną. Wszystkie te katusze zostały dzielnie zniesione i muszę przyznać, że jedynie druk laserowy może być stawiany na równi z oferowanym przez OKI DP-5000. Dodatkowo producent przewidział możliwość nanoszenia obrazów na nośniki o ciemnej barwie, a to dzięki zastosowaniu dodatkowej kasety z białą taśmą. Jeśli jednak i tego jest za mało, nic nie stoi na przeszkodzie, by na naszych wydrukach pojawił się kolor srebrny, a nawet złoty. Opcja ta pozwala na wykonywanie niewiarygodnych połączeń kolorystycznych i na wszelkiego rodzaju nośnikach, począwszy od folii, poprzez zwykłe kartki, a skończywszy na papierze wizytówkowym lub kartonie. Aby uzyskać tego typu efekty, trzeba było udać się do drukarni dysponującej odpowiednim zapleczem technicznym, umożliwiającym dokonywanie podobnych wyczynów, i uiszczenie niewielkich kwot pieniędzy, nawet za niewielką liczbę egzemplarzy. OKI DP-5000 zaoszczędzi czas oraz nerwy związane z - przykładowo - nieprawidłowym rozmieszczeniem elementów obrazu, a co za tym idzie (przede wszystkim) pieniędzy. Biorąc pod uwagę koszty eksploatacji, jeden komplet taśm pozwala na wydrukowanie nawet kilkudziesięciu kartek, a cena jednej taśmy z odpowiednim barwnikiem utrzymuje się na poziomie trzydziestu, czterdziestu złotych. Wynika z tego, że koszt jednostkowego wydruku w najlepszej jakości jest zbliżony do oferowanego przez najlepsze drukarki atramentowe.

Drukarkę przystosowano do pracy z komputerami klasy PC, poprzez port LPT, oraz opcjonalnie przez USB i klasy Macintosh, za pośrednictwem modułu SCSI. Podajnik pozwala na umieszczenie w nim do stu arkuszy zwykłego papieru lub do dwudziestu kartek przeznaczonych do wydruków sublimacyjnych.

Drukarka OKI zapewnia doskonałe odwzorowanie barw, dzięki czemu nadaje się do zastosowań w studiach graficznych, jak i w domach zasobniejszych czytelników.

Jedynym zgrzytem, który powoduje powstanie rysy na wizerunku konstrukcji OKI, jest kwestia sterowników, których instalacja nie przysporzyła problemów, lecz późniejsza ich współpraca z drukarką pozostawiała na początku sporo do życzenia. Po kilkakrotnej deinstalacji oraz ponownym wgraniu sterowników urządzenie pokazało, na co je stać. Przyznam, że po obejrzeniu kilku wydruków nasi fachowcy z DTP stwierdzili, że podobne urządzenie przydałoby się do wydruków próbnych okładek czy nawet pojedynczych stron pism, które wydaje Future Network Polska.

OKI DP-5000 jest doskonałą propozycją dla zasobniejszych klientów, którym przede wszystkim zależy na jakości odwzorowywania kolorów oraz trwałości wydruków. Jeśli miałbym odpowiednią ilość pieniędzy... po prostu kupiłbym ją.

OKI DP-5000	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Technologia druku: termosublimacyjna	Olprint
Liczba kolorów tuszu: 4 do 7	ul. Racławicka 15/19
Format wydruków: do 217 na 328 mm	53-149 Wrocław
Maksymalna rozdzielczość: do 2400 dpi (standardowo 600)	tel. (0 71) 338 00 30
Podłączenie: złącze LPT	faks (0 71) 338 25 92
Dodatkowe: możliwość złotych i srebrnych wydruków	Plusy
Internet:	• świetne odwzorowanie kolorów
http://www.olprint.com.pl	• możliwość złotych i srebrnych wydruków
http://www.oki.com	• druk "glossy" na zwykłym papierze
Cena:	Minusy
2599 zł	• wysoka cena

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składania tekstu.

Drukarki na wymiar...

Canon BJC-50 i S4500

Zwykle prezentujemy czytelnikom drukarki przeznaczone dla zastosowania w domu i wykorzystywane przez użytkownika do druku standardowych dokumentów. Często zdarza się jednak, że potrzebujemy wygenerować wydruki podczas podróży czy umieścić dane na większych arkuszach papieru lub folii niż standardowe A4 i A5. Dla tego typu zastosowań przewidziano konstrukcje, które opisujemy poniżej.

techNICK

Firma Canon oprócz standardowych drukarek produkuje także modele, które można określić nazwą "do zadań specjalnych". Pozwalają one na wykorzystanie ich w warunkach niesprzyjających innym konstrukcjom, a także na zastosowanie dodatkowych możliwości.

Pierwszym z opisywanych modeli będzie Canon BJC-50, którego cechą charakterystyczną są niewielkie gabaryty. Urządzenie przeznaczone jest zarówno do pracy na biurku, jak i - a może przede wszystkim - w podróży. W drugim przypadku podłącza się ją do laptopa i drukowanie jest już możliwe, gdyż producent pomyślał o ewentualnym braku możliwości podłączenia zasilacza sieciowego i dołączył litowo-jonowy akumulator. Energia zgromadzona w baterii pozwala na wydruk do stu stron. Oczywiście, jak na urządzenie przenośne przystało, nie trzeba kłopotać się zabezpieczaniem ze sobą przewodów połączeniowych, ponieważ producent przewidział zastosowanie portu podczerwieni, dzięki czemu możliwe jest także drukowanie danych zgromadzonych w... telefonie komórkowym. Dodatkowo do-



Canon BJC-50.

kupiona głowica skanująca pozwoli na wprowadzanie obrazu dokumentów, których rozmiar nie przekracza formatu A4.

Canon S4500 jest rozwinięciem klasycznej konstrukcji drukarki atramentowej, a dzięki wprowadzonym zmianom konstrukcyjnym można umieszczać w niej dane nie tylko na nośnikach o wielkości formatu Letter (większy niż A4), ale też A3, co powinno zainteresować wszystkich tych, którzy zajmują się - na przykład - projektowaniem CAD/CAM, uczących się architektury czy próbujących swych sił w amatorskim tworzeniu gazetek. Oczywiście urządzenie nie jest przeznaczone jedynie do takich zastosowań, gdyż bez problemu umożliwia korzystanie ze wszystkich dostępnych rodzajów nośników, czyli papierów fotograficznych, folii, nalepek, kopert i papierów termotransferowych (wprasowywanki). Możliwość dostarczenia sygnałów z komputera poprzez porty LPT oraz USB także nie jest bez znaczenia, gdyż dzięki temu drukarkę mogą obsługiwać użytkownicy maszyn, takich jak pecety oraz Macintoshe. Dołączone sterowniki wykorzystują w pełni możliwości, jakie daje Ca-



Canon S4500.

non S4500 na każdej z tych platform sprzętowych, które pracują pod kontrolą najpopularniejszych systemów operacyjnych (Windows, MacOS). Oczywiście w modelu tym zastosowano rozwiązanie, z którego słynie Canon, czyli tusze umieszczone w osobnych zasobnikach. Dzięki temu, na przykład, po wydruku kilkudziesięciu stron, na których dominuje kolor czerwony, nie trzeba wymieniać całego kałamaraża (z kilkoma kolorami), tylko pojemnik z brakującą barwą. Pozwala to na znaczne obniżenie kosztów w przypadku częstego wykorzystywania tuszu w jednym kolorze.

Poprawne odwzorowanie kolorów oraz dość wysoka rozdzielczość pozwalają na uzyskanie dobrej jakości wydruków. Mankamentem, który obserwuję od dłuższego czasu w różnych konstrukcjach (nie tylko Canon), jest problem z rysowaniem kilkudziesięciu prostych i przecinających się w jednym punkcie linii. Problem objawia się mocnym zażmieniem środka, co świadczy o ograniczonych możliwościach algorytmów wygładzania skośnych linii.

Obydwie drukarki, czyli Canon BJC-50 i S4500, spełniają postawione przed nimi zadania dość sumiennie, jeśli można tak określić. Po prostu zostały zaprojektowane w taki sposób, by oprócz podstawowych funkcji, jakie powinny oferować drukarki atramentowe, oferować możliwość wykonywania innych, równie ciekawych zadań.

Canon BJC-50	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Liczba kolorów tuszu: 1 lub 4	Canon Polska Sp. z o.o.
Maksymalna rozdzielczość: 720 na 360 dpi	ul. Racławicka 146
Podajnik: na pojedyncze kartki	02-117 Warszawa
Porty: LPT, IrDA (podczerwień)	tel. (0 22) 572 30 00
Dodatkowe: akumulator litowo-jonowy	faks (0 22) 572 30 11
Plusy	Minusy
• niewielkie rozmiary	• niewysoka jakość druku
• port podczerwieni	
Internet:	Cena:
http://www.canon.com.pl	1599 zł

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składania tekstu.

Nowości Sprzętowe



Nowoczesne technologie zaimplementowane w urządzeniach powinny zainteresować nawet bardziej wybrednych nabywców, a co ciekawe - także mniej zasobni w fundusze powinni znaleźć coś dla siebie, gdyż firma wychodzi z założeniem, że należy produkować i sprzedawać sprzęt charakteryzujący się przynajmniej bardzo przystępną jakością w dość przystępnej cenie.

www.samsung.pl

"Wielka" PCIMCIA

Coraz większe pojemności osiągają dyski twarde montowane w obudowach wielkości kart PCIMCIA i do takiego gniazda podłączane. Toshiba America Inc. przedstawiła konstrukcję, której pojemność wynosi 5 GB. Za niespełna pięćset dolarów otrzymujemy przenośny dysk pozwalający zgromadzić ogromne ilości danych. Możliwość zastosowania go w notebokach to nie jedyna zaleta tego urządzenia, powinniśmy docenić także posiadacze palmtopów czy odtwarzaczy MP3, których oprogramowanie poradzi sobie z taką ilością danych.

www.toshiba.com

Casio QV-2900UX

Urządzenie, którego nazwa widnieje w tytule, to ni mniej, ni więcej tylko cyfrowy aparat fotograficzny wyposażony w matrycę zawierającą 2 100 000 punktów światłoczułych. Co ciekawe, zastosowana optyka pozwala na ośmiokrotne powiększenie, a elektronika wraz z oprogramowaniem zapewniają trzydziestodwukrotne przybliżenie obrazów. Technologia Best Shot pozwala na wykonywanie zdjęć nawet wtedy, gdy nie możemy lub nie mamy zbyt wiele czasu na ustalenie najlepszych parametrów wykonywanego zdjęcia. Możliwość wyboru jednej z kilku predefiniowanych nastaw dla aparatu w znaczny sposób poprawia komfort pracy. Dane przechowywane są na kartach CompactFlash lub napędach Microdrive produkowanych przez IBM. Dzięki złączu USB bez problemu prześlemy dane do komputera oraz pobierzemy uaktualnienia do oprogramowania (firmware) aparatu. Cena nie powinna przekroczyć pięciuset dolarów.

www.casio.com

Tandberg nie zasypia



Firma Tandberg Data przedstawiła nowy napęd: DLT ValuSmart Tape 80. Zapisuje on dane na kasetkach o pojemności 40/80 GB, a co najważniejsze, zabierze nam nie wię-

Nowości Sprzętowe

cej, miejsca niż standardowy napęd CD-ROM, dzięki czemu będzie go można bez problemu umieścić w obudowie serwera typu mini tower. Tandberg ValuSmart Tape 80 o pojemności 40/80 GB (2:1 sprzętowa kompresja danych) i prędkości przepływu danych 10/20 GB/godzinę kosztuje 1670 euro (jest to cena netto dla użytkownika końcowego). Urządzenie to wykorzystuje taśmy DLTape IV, dzięki czemu potrafi czytać nośniki zapisane za pomocą urządzeń Tandberg DLT1 i Tandberg DLT4000, a z drugiej strony - jego taśmy mogą być odczytywane przez nowe napędy serii Tandberg SuperDLT220. Użytkownikom technologii DLT napęd ten daje korzyść - ze względu na w miarę przystępną cenę - możliwość rozszerzenia istniejących już instalacji, przeznaczonych na przykład do lokalnego zabezpieczania danych. Natomiast nowi użytkownicy technologii DLT wraz z zakupem tego urządzenia otwierają nowy rozdział w historii swojego zabezpieczania danych. Tandberg ValuSmart Tape 80 jest wyposażony w interfejs SCSI - LVD. Napędowi udzielana jest 3-letnia gwarancja.

www.tandbergdata.com

AZALEA



W ofercie Alstora, oficjalnego dystrybutora firmy Fujitsu, dostępny jest nowy skaner do dokumentów FI 4110 CU. Jest to znana już klientom na polskim rynku wersja skanera Azalea (M3091 DC), tym razem w wersji USB. Skaner ten jest doskonałym rozwiązaniem dla małych przedsiębiorstw i średnich firm, które potrzebują archiwizować dokumenty czy rozpoznawać pismo (OCR) w oparciu o tani system zarządzania dokumentami. Model ten jest również przydatny przy umieszczaniu obrazów dokumentów czy zdjęć w sprawozdaniach. Dwa klawisze sprowadzają do minimum jego obsługę: Scan - rozpoczęcie skanowania zainicjalizowanego przez skaner, i Send - wysłanie obrazu do zdefiniowanej aplikacji czy drukarki. Możliwe jest także automatyczne uruchomienie skanowania po włożeniu kartek do podajnika. Skaner samoczynnie wraca do opcji oszczędzania energii po wykonaniu skanowania.

FI 4110 CU stwarza użytkownikowi możliwość skanowania 15 stron A4 na minutę podczas skanowania dokumentów monochromatycznych i 5 stron A4 na minutę przy skanowaniu jednostronnych dokumentów kolorowych. Możliwy jest wybór trybu dwustronnego (7,5 strony na minutę przy dokumentach czarno-białych i 2,5 strony na minutę przy kolorowych). Rozdzielczość do 600 dpi, filtry RGB, korekcja Gamma dają duże możliwości wykorzystania tego skanera do przetwarzania i obróbki dowolnych dokumentów. Jakość skanowania dokumentów kolorowych doskonale odpowiada potrzebom grafiki, OCR, archiwizacji stron WWW czy prostej poligrafii komputerowej (DTP). Skaner zawiera automatycz-

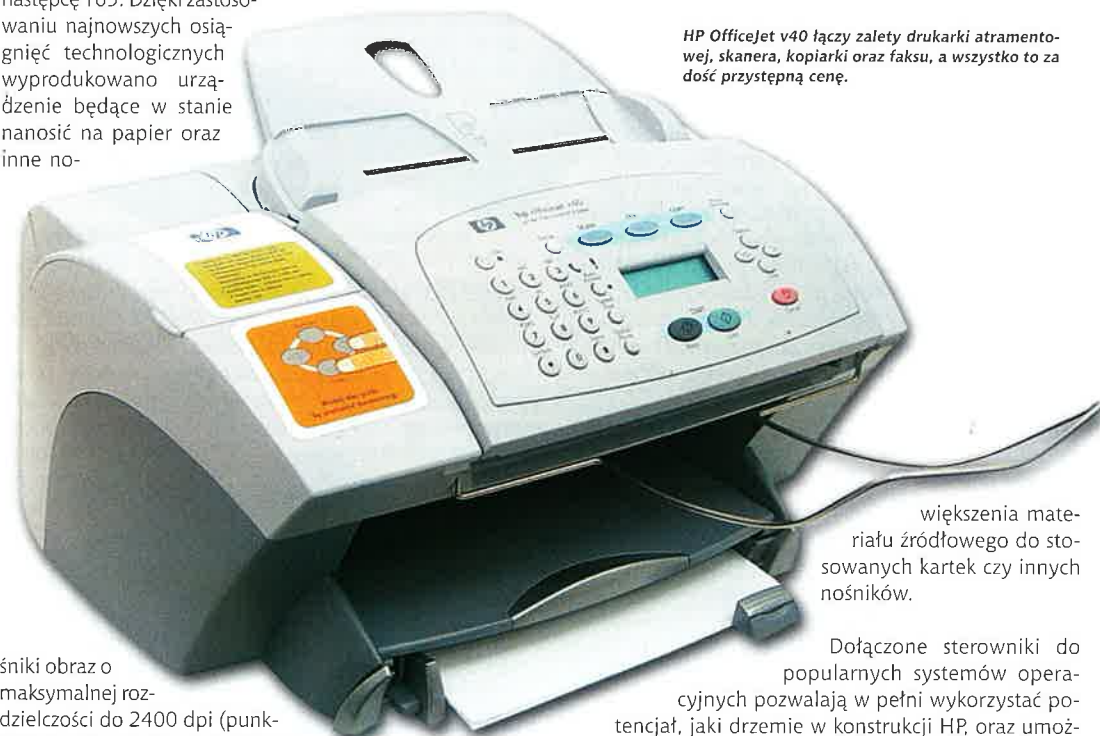
Biurowa praca wre

HP OfficeJet v40

Jeśli urządzenie jest konstrukcją typu "wszystko w jednym", to najczęściej oznacza to, że łączy w jednym kilka komponentów standardowo występujących osobno. Charakterystyczną cechą tego typu urządzeń jest stosowanie sprawdzonych, lecz niekoniecznie najlepszych i najwydajniejszych rozwiązań.

techNICK

Aby zadać kłam takiemu twierdzeniu, firma HP postawiła sobie za cel zaprojektowanie urządzenia łączącego w jednej obudowie drukarkę atramentową, skaner, faks oraz kopiarkę. Suma przeznaczona na zakup każdego urządzenia z osobna znacznie przekroczyłaby kwotę, jaką należałoby uiścić za model OfficeJet v40, następcę T65. Dzięki zastosowaniu najnowszych osiągnięć technologicznych wyprodukowano urządzenie będące w stanie nanosić na papier oraz inne no-



HP OfficeJet v40 łączy zalety drukarki atramentowej, skanera, kopiarki oraz faksu, a wszystko to za dość przystępną cenę.

większenia materiału źródłowego do stosowanych kartek czy innych nośników.

Dołączone sterowniki do popularnych systemów operacyjnych pozwalają w pełni wykorzystać potencjał, jaki drzemie w konstrukcji HP, oraz umożliwiają komfortowe wykonanie wszelkich prac biurowych.

HP OfficeJet v40 jest doskonałą propozycją dla małych biur, jednoosobowych firm i studentów, którzy zarabiają na życie prowadząc własne interesy. Mała powierzchnia, jaką zajmuje urządzenie, z pewnością ucieszy osoby cierpiące na brak miejsca na zavalonym dokumentami biurku.

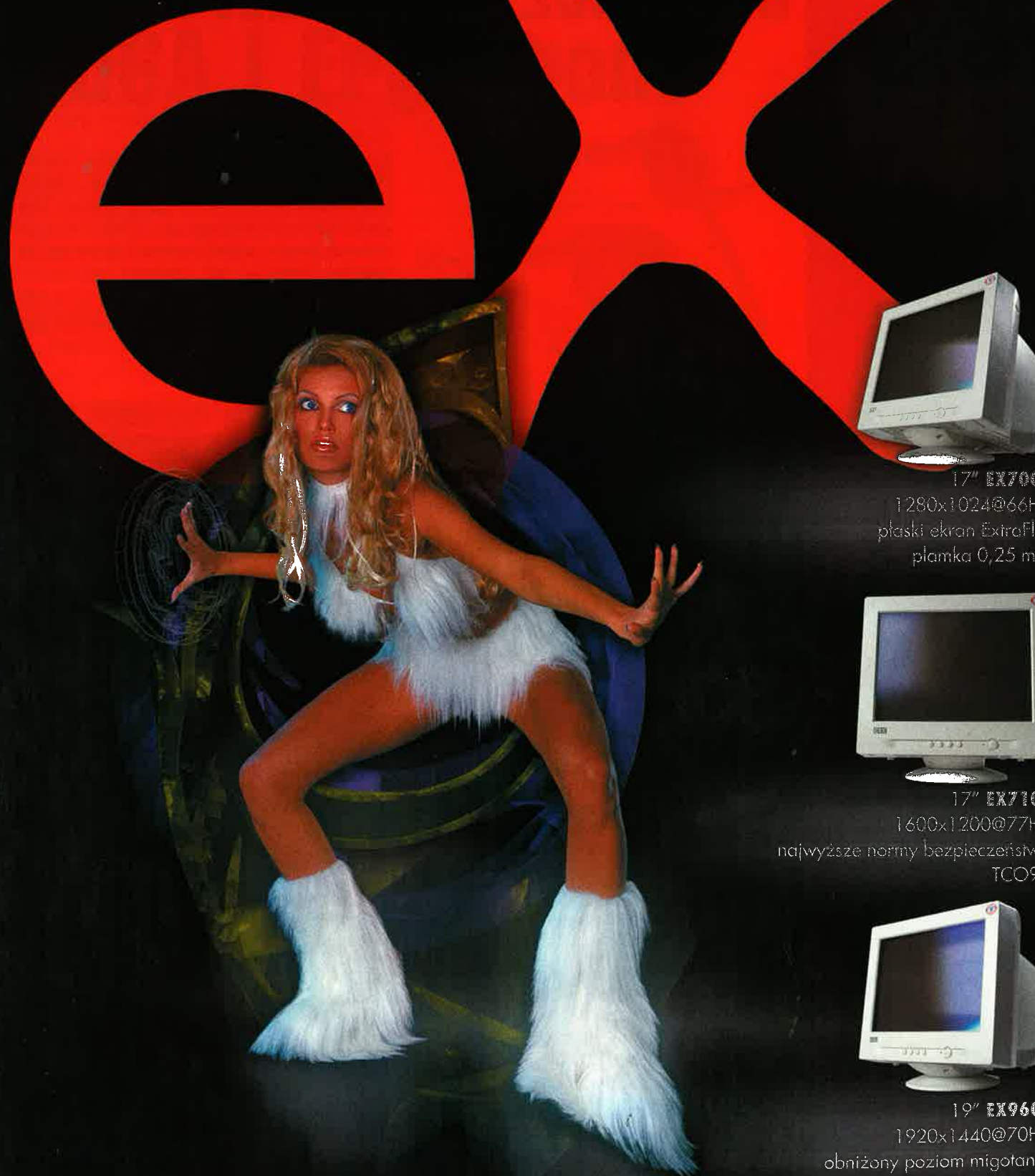
HP OfficeJet v40		
Dane techniczne:	Dostarczył:	
Liczba kolorów tuszu: 1 lub 4	Dostarczył:	
Rozdzielczość drukowania: do 2400 na 1200 dpi	Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o.	
Rozdzielczość skanowania: do 600 na 1200 dpi	Aleje Jerozolimskie 181	
Porty: USB	02-222 Warszawa	
Technologia druku: Atramentowa	tel. (0 22) 608 77 00	
Pamięć stron: 50	faks (0 22) 608 76 00	
Dodatkowe: brak	Minusy	
Plusy	• może skanować tylko luźne kartki	
• świetna jakość wydruków	Internet:	
• prosta obsługa	http://www.hp.com.pl	
	Cena:	
	1399 zł	

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

CTX

monitory komputerowe

www.ex.ab.pl



17" EX700F
1280x1024@66Hz
płaski ekran ExtraFlat
płamka 0,25 mm

17" EX710F
1600x1200@77Hz
najwyższe normy bezpieczeństwa
TCO99

19" EX960F
1920x1440@70Hz
obniżony poziom migotania
3 lata gwarancji Door To Door

Lista autoryzowanych dealerów CTX - www.ab.pl

AB Spółka Akcyjna
Wrocław
tel. (071) 324 05 09
fax (071) 324 05 28

Gdansk
tel. (058) 345 83 31
fax (058) 345 83 30

Poznan
tel. (061) 843 45 08
fax (061) 843 44 89

Krakow
tel. (012) 425 57 93
fax (012) 455 15 97

Katowice
tel. (032) 259 21 13
fax (032) 259 21 67

Szczecin
tel. (091) 483 76 10
fax (091) 483 76 11

Łódź
tel. (042) 642 47 09
fax (042) 647 12 88

Warszawa
tel. (022) 837 40 60
fax (022) 836 91 90

Nowości Sprzętowe

ny podajnik na 50 arkuszy z możliwością dostosowania go do różnych rozmiarów układanych dokumentów: od formatu A8 do A4 lub formatu legal. Dzienna dopuszczalna liczba przetwarzanych dokumentów wynosi 250 kartek. Jeszcze jedną zaletą (poza parametrami technicznymi) tego skanera są jego niewielkie wymiary. Podstawa skanera mniejsza jest od kartki A4 (75%), dzięki czemu możliwe jest umieszczenie go w pobliżu stacji roboczej użytkownika bez potrzeby kupowania kolejnego stolika.

www.alstor.com.pl

CRN wybrało

Firma AMD ogłosiła, że inżynierowie odpowiedzialni za testy w CRN wybrali procesor AMD Athlon, nie zaś Pentium 4, dla "komputera marzeń" prezentowanego na PC EXPO w Nowym Jorku. Połączenie procesora AMD Athlon z najszybszymi, silnymi i niezawodnymi komponentami PC wybranymi przez CRN przyczyniło się do stworzenia najmocniejszego i najwydajniejszego komputera PC. CRN, czołowy tygodnik w branży komputerowej informujący o nowościach, analizach, rozwiązaniach dla providerów, integratorów i e-biznesu, co roku buduje Ultimate PC na PC EXPO i na Comdexie, dwóch największych pokazach komputerowych.

"Na podstawie rygorystycznych testów zauważyliśmy, że połączenie procesora AMD Athlon 1.4 GHz z pamięciami DDR to doskonały wykonawca", powiedział dyrektor Centrum Testowego CRN John Yacono. "W wielu aplikacjach testowych zestaw ten wyprzedza konkurencyjne procesory o wyższym zegarze, co czyni naturalnym wybór procesora AMD Athlon dla komputera marzeń."

www.amd.pl

Nagrywarki marzeń?

Zapowiadane jeszcze w marcu przed rozpoczęciem targów CEBIT w Hanowerze nagrywarki: Yamaha zapisująca z prędkością 20x, Sony zapisująca 1.3 GB danych na jednym nośniku oraz Sanyo z 24-krotnym zapisem, pojawiły się ostatnio w ofercie firmy Alstor. Nowa nagrywarka Yamahy była pierwszym na świecie urządzeniem pracującym z taką prędkością. Urządzenie zapisuje płytki CD-R z prędkością 20x, płyty CD-RW z prędkością 10x, a odczyt CD-ROM-u przebiega z czterdziestokrotną prędkością. Obszerne 8 MB bufor danych gwarantuje ich stabilny zapis, który dodatkowo chroniony jest poprzez zastosowanie nowej technologii o nazwie Safe Burn. Technologia ta nie tylko zapobiega powstawaniu błędów buffer underrun, ale powoduje, że płytki zapisywane są z możliwie najwyższą jakością, bez względu na zastosowaną prędkość. Co więcej - dzięki funkcji Optimum Write Speed Control - prędkość zapisu dopasowywana jest do rodzaju płytki, a ponadto uwzględniana jest pojemność nośnika. Napęd Sony CRX200E-RP umożliwia zapis danych z podwojoną gęstością (2048 B/sektor), dzięki czemu na specjalnych płytkach (CD-R CDQ-13G1 i CD-RW CD-RW13G1) umieścić można do 1.3 GB danych (o dwa razy więcej niż na nośnikach konwencjonalnych). Biorąc pod uwagę koszt magazynowania danych, jest to obecnie jedno z najbardziej konkurencyjnych rozwiązań optycznych. Napęd DDCD (Double Density) umożliwia zapis płyt CD-R z dwunastokrotną prędkością (1800 KB/s), a płyt CD-RW z prędkością 8x (1200 KB/s). Natomiast są one odczytywane

Creative GeForce2 PRO i GeForce3

Dwie generacje grafiki

Długo firma Creative kazała nam czekać na swoje najnowsze konstrukcje spod znaku GeForce2 PRO i GeForce3. Tym razem do naszej redakcji trafiły obydwie karty zawierające wymienione procesory graficzne. W poniższym tekście przybliżymy te konstrukcje, a wyniki z tabelki powieścimy, czy są one warte zainteresowania.

Maciej Lewczuk

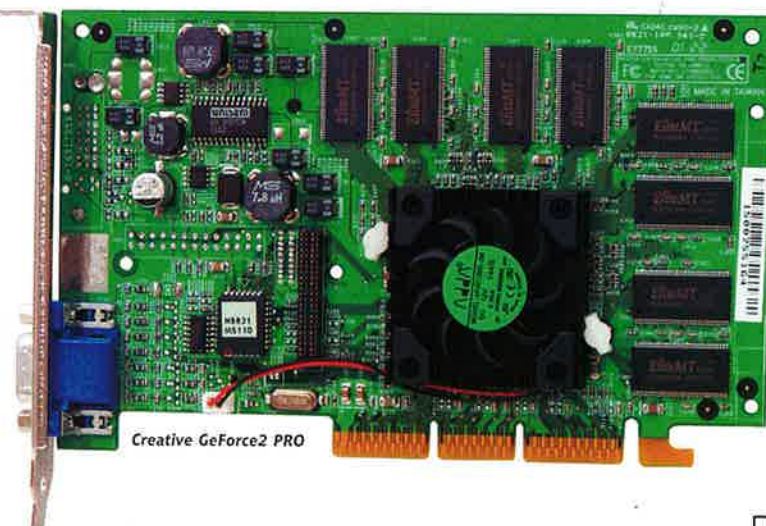
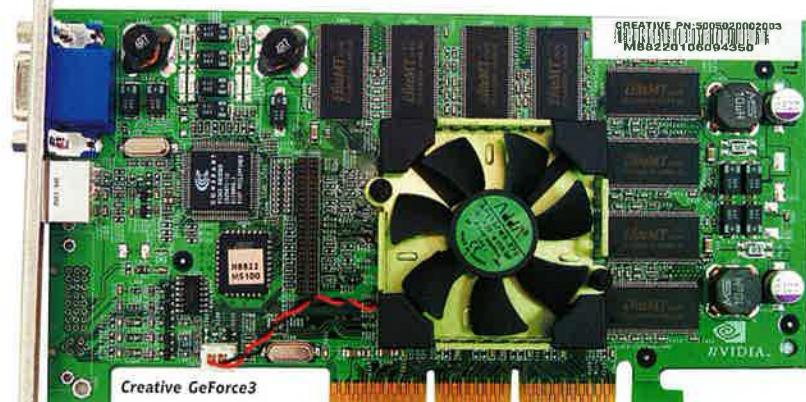
Creative GeForce2 PRO jest raczej klasyczną konstrukcją, gdyż wykonano ją na referencyjnej płycie drukowanej, a umieszczono na niej oprócz samego układu akceleratora także 64 megabajtów pamięci. Ciekawostką jest brak wyjścia wideo, które stało się już niemal standardem w tego typu urządzeniach. Podczas pracy, przy dużym obciążeniu kości pamięci DDR bardzo mocno się rozgrzewają i tu zastanawia brak zamontowanych radiatorów, jednak dzięki takiemu zabiegowi obniżono koszty produkcji. Karta daje się podkręcać, lecz aby nie skończyło się to jej uszkodzeniem, należy zmienić chłodzenie akceleratora na wydajniejsze oraz zamontować radiator na kościach pamięci.

W przypadku GeForce3 zamontowano na karcie wyjście wideo oraz wydajny radiator wraz z wentylatorem na układzie Nvidii, dzięki czemu nawet po przyspieszeniu jego działania generowane ciepło jest skutecznie odprowadzane.

Podobnie jak w poprzedniej konstrukcji radziłbym od razu postarać się o radiator na kościach pamięci, gdyż i one troszkę się nagrzewają.

Obydwie konstrukcje wyposażono w sterowniki bazujące na detonatorach 12.40, dzięki czemu większość błędów spotykanych w poprzednich ich wersjach zostało wyeliminowanych, i na nich przeprowadzono testy. Dodatkowo krążek CD zawiera gry pozwalające tuż po instalacji rozpocząć zabawę.

Obydwa produkty Creative są jednymi z najszybszych kart graficznych w swoich klasach, jakie dane nam było testować, co potwierdzają wyniki umieszczone w tabelce.



Creative GeForce3

Dane techniczne: Procesor: Nvidia GeForce3
Magistrala: AGP 4x, 2x
Pamięć: 64 MB DDR
Wyjście wideo: jest

Plusy

- wysoka wydajność
- łatwa instalacja

Internet:
http://www.creative.pl

Dostarczył: Creative Labs (Ir) Ltd.
Przedstawicielstwo w Polsce
ul. Bzowa 21
02-708 Warszawa
tel. (0 22) 853-02-66
www.creative.pl
www.soundblaster.com

Minusy

- brak radiatorów na pamięciach

Cena:
1990 zł*

Creative GeForce2 PRO

Dane techniczne: Procesor: Nvidia GeForce2 PRO
Magistrala: AGP 4x, 2x
Pamięć: 64 MB DDR
Wyjście wideo: brak

Plusy

- niezła wydajność
- dobry sterownik

Internet:
http://www.creative.pl

Dostarczył: Creative Labs (Ir) Ltd.
Przedstawicielstwo w Polsce
ul. Bzowa 21
02-708 Warszawa
tel. (0 22) 853-02-66
www.creative.pl
www.soundblaster.com

Minusy

- brak wyjścia wideo

Cena:
980 zł*

*Ceny aktualne w dniu składu tekstu

Zamiast głośników... słuchawki

X-Tecnologies XT 206A i Ergophone

Nawet najlepsze zestawy głośnikowe mogą napsuć sporo krwi domownikom i sąsiadom, gdy siedząc przed monitorem zajmujemy się grami RPG czy samochodówkami, które generują bardzo głośne, a często także "straszne" dźwięki. Gdy ponadto zaczniemy grać w nocy, to już na pewno rodzice czy żona po prostu "zmyją" nam głowę.

techNICK

Tak nie musi być, gdyż istnieje urządzenie zwane... słuchawkami, dzięki któremu możemy rozkoszować się stereofonicznym dźwiękiem, nie zakłócając nikomu spokoju, a często i dla nas bywa to wygodniejsze. Przejeżdżający tramwaj, czekający u sąsiada pies, a nawet narzekający rodzice nie będą w stanie nam przeszkodzić w rozkoszowaniu się dźwiękami płynącymi ze słuchawek.

W niniejszym tekście przybliżę czytelnikom dwie konstrukcje produkowane przez firmę X-Tecnologies. Każda z nich ma swoje zalety i wady, a czy warto się nimi zainteresować, ocenicie sami.

Jako pierwsze przetestowano XT 206A, które na pierwszy rzut oka przypominają tradycyjne słuchawki, stosowane w studiach nagraniowych oraz przy odsłuchiowaniu muzyki z dobrych zestawów hi-fi. Gruby pałąk ułożono gąbką pokrytą skóropodobnym materiałem, a z "nausznikami" postąpiono...



w podobny sposób. Po nałożeniu słuchawki dobrze, choć nie komfortowo, przylegają do głowy. Ciekawostką jest fakt, że dodatkowo wyposażono je w mikrofon umieszczony na elastycznym i z możliwością dowolnego ustawienia pałąku. Dzięki niemu można bez problemu prowadzić rozmowy, w przypadku gdy dysponujemy modemem, a nawet rozmawiać przez Internet czy po sieci w czasie rozgrywek (przydatne w FPP, w trybie cooperative, team i innych). Dwumetrowy przewód pozwala na bezproblemowe odsunięcie się od monitora na odpowiednią, ergonomiczną odległość, a dodatkowo zamontowano na nim potencjometr - dzięki niemu możliwa jest regulacja głośności. Słuchawki przenoszą pasmo od 30 do 15 500 Hz, lecz daje się słyszeć ciche, jednakowoż wyraźne szumy. Mikrofon jest dość słaby, gdyż jego maksymalną częstotliwość próbkowania może być 10 000 Hz, co wystarcza do w miarę wyraźnego przekazywania mowy ludzkiej.



Drugą testowaną konstrukcją były dość nowocześnie wyglądające słuchawki X-Tecnologies Ergophone. W urządzeniu tym zastosowano nowoczesne rozwiązanie - pałąk nie opiera się na czubku głowy, lecz otacza ją z tyłu, a całość, która podiera słuchawki, używa... uszu słuchacza, podobnie jak ma to miejsce przy noszeniu okularów. Ma to swoje zalety, gdyż nie niszczy misternie ułożonej fryzury, jednak wadą tego rozwiązania jest słabe przyleganie słuchawek do małżowin usznych i niemożność dopasowania ich do rozstawu uszu, co może powodować nieprzyjemny ucisk. Czy jest to wada, musicie ocenić sami - mnie przeszkadza fakt, że dochodzą do moich uszu dźwięki z otoczenia, lecz dla niektórych może to być zaletą, szczególnie gdy czeka się na telefon czy dzwonek do drzwi wejściowych. Zastosowane słuchawki przenoszą pasmo od 40 do 15 000 Hz, co jest słabszym wynikiem niż w przypadku poprzedniego urządzenia. Model ten wyposażono też w mikrofon, który jest znacznie lepszy niż w poprzednim zestawie, ponieważ jest w stanie próbować dźwięki z zakresu od 60 do 14 000 Hz. Dzięki temu przechwytywane są nuanse głosu. Przewód łączący słuchawki z dowolnym źródłem dźwięku także wyposażono w regulację głośności.

Słuchawki należą do pomocnych akcesoriów komputerowych i nie tylko, gdyż oferują swego rodzaju "intymność" z dźwiękami, które dobywają się z różnych źródeł, co znalazło zastosowanie, na przykład, w redakcji CD-Action. Kilku redaktorów przez parę godzin dziennie gra i raczej nie do wyobrażenia jest, by każdy korzystał jedynie z głośników - zagłuszałby się nawzajem.

X-Tecnologies XT 206A	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Przewód: 2 m	Manta
Regulacja głośności: na przewodzie	ul. Rysy 33
Dodatkowe: mikrofon	02-828 Warszawa
	tel. (0 22) 643 54 20
	faks (0 22) 641 84 82
	e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl
Plusy	Minusy
• dobrze przylegają do głowy	• szumy podczas odtwarzania muzyki
• długi przewód połączeniowy	
Internet:	Cena:
http://www.xtecnologies.com	69 zł

X-Tecnologies Ergophone	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Przewód: 1.8 m	Manta
Regulacja głośności: na przewodzie	ul. Rysy 33
Dodatkowe: mikrofon	02-828 Warszawa
	tel. (0 22) 643 54 20
	faks (0 22) 641 84 82
	e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl
Plusy	Minusy
• "lepszy" efekt stereo (przestrzenność)	• niewygodny pałąk
• dobry mikrofon	
Internet:	Cena:
http://www.xtecnologies.com	39 zł

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

z maksymalną prędkością 32x (4800 KB/s). Urządzenie może zapisywać i odczytywać dane z konwencjonalnych płyt. Ich stabilny zapis gwarantuje obszerny bufor danych o pojemności 8 MB. W ofercie Alstora znaleźć już można również nowy napęd firmy Sanyo CRD-BP1500P. Dzięki 24-krotnej prędkości zapisu płytek CD-R możliwe jest stworzenie własnego krążka o pojemności 700 MB w 3,5 minuty!!! Ponadto Sanyo CRD-BP1500P nagrywa nośniki CD-RW z prędkością 10x i odczytuje nośniki CD z prędkością 40x. W nowym modelu zastosowano szereg nowych technologii: Zone-CLV, FlexSS-BP, a także BURN-Proof 2.

www.alstor.com.pl

UT16



Firma Multimedia Vision wprowadziła do sprzedaży najnowszy model skanera Plus-tek. Jest to OpticPro UT16. Skaner wyróżnia się bardzo dobrymi parametrami układu CCD - 42 bit/piksel rozszerzalne programowo do 48 oraz 14 bit/piksel odcienie szarości. Rozdzielczość optyczna wynosi 600 x 1200 dpi. UT16 ma na przednim panelu cztery przyciski sterujące oprogramowaniem. Posiada również zintegrowaną przystawkę do skanowania slajdów i negatywów formatu 35 mm. Dodatkowo skaner zawiera zestaw PowerPack!!! - 24 miesięczne gwarancji, polskie instrukcje instalacji i obsługi oraz oprogramowanie FineReader 4.0 Sprint PL, pakiet Corel Draw 7.0PL. Cena dla końcowego klienta ustalona została na 599 zł.

Oprogramowanie w UT16 (pełna lista):
- NewSoft Presto! PageManager (Document Management Software)
- NewSoft Presto! ImageFolio LE (Image Editing Software)
- NewSoft Presto! Mr. Photo (Photo Organizer)
- NewSoft Presto! Image Explorer
- NewSoft Presto! PageType (From Scanning & Editing Software)
- Bridgewell Page abc (Scan-to-Web Software)
- Adobe Acrobat Reader 4.0 (PDF Product Manuals Reading Program)
- Action Manager 32 (One Click Utility Software)
- Scanner Utility (Lamp Controller & Diagnostic Software)
- Electronic PDF Product Manuals

www.mmv.pl

Nowy LCD

Firma NEC-Mitsubishi wprowadziła na polski rynek 18,1-calowy monitor wyposażony w technologię Omnicolor - model NEC MultiSync LCD1830. Jest to jeden z pierwszych monitorów, które uzyskały certyfikat ISO 13406-2. NEC MultiSync LCD 1830 to następca znanego modelu MultiSync LCD1800. Jego podstawowe zalety to szeroki kąt widzenia (160 stopni zarówno w poziomie, jak i pionie) oraz wolny od zniekształceń obraz. Producent wyposażył mo-

Nowości Sprzętowe



monitor MultiSync LCD1830 w kilka rozwiązań, które wyróżniają ten model spośród innych rozwiązań tej klasy dostępnych na rynku. Dobry stosunek możliwości do ceny i dowolność montażu czynią z niego doskonały monitor do biura. Prawdziwym żywiołem MultiSync LCD 1830 jest jednak Internet, a to za sprawą technologii Omnicolor. Łączy ona obsługę nowego standardu sRGB z rewolucyjnym, 6-osłowym systemem regulacji kolorów - oprócz standardowych barw: czerwonej, zielonej i niebieskiej, pozwala on na niezależne definiowanie kolorów: cyjanu, magenty i żółtego. Dzięki temu monitor LCD - pomimo że skala prezentowanych na jego ekranie barw jest nieco mniejsza niż w monitorach tradycyjnych - może wyświetlać te same naturalne kolory co CRT. W przypadku współpracy monitora z urządzeniami zewnętrznymi niezgodnymi ze standardem sRGB użytkownik może samodzielnie, w łatwy sposób - dzięki graficznemu menu ekranowemu OSM - zająć się regulacją 6 barw składowych, aż do osiągnięciażądanego efektu.

NEC-Mitsubishi jest pierwszym w świecie producentem, który wprowadził standard sRGB do swoich monitorów LCD. Nowy monitor NEC-Mitsubishi jest również zgodny ze standardem ISO 13406-2, obowiązującym od wiosny bieżącego roku. Obliguje on producentów monitorów LCD do ujednolicenia informacji o parametrach obrazu oraz liczbie dopuszczalnych wadliwych pikseli. NEC MultiSync LCD1830 - podobnie jak inne monitory LCD firmy NEC-Mitsubishi - może mieć uszkodzone maksymalnie 2 piksele lub 5 subpikseli na milion. Żaden ze światowych producentów nie stosuje bardziej rygorystycznych norm kontroli jakości. NEC MultiSync LCD1830 oferuje obraz o przekątnej 18,1 cala, czyli o wielkości odpowiadającej 21-calowemu monitorowi CRT. Maksymalna rozdzielczość pracy to 1280 x 1024 przy częstotliwości odświeżania wynoszącej 60 Hz. Wielkość plamki to 0,28 mm. Luminacja na poziomie 200 cd/m² oraz kontrast 300:1 sprawiają, że obraz jest jasny i wyraźny. Monitor wyposażono w dwa wejścia, dzięki czemu możliwe jest równoczesne podłączenie dwóch komputerów. Jak przystało na monitor LCD, nowy model NEC-Mitsubishi nie zajmuje wiele miejsca na biurku - jego wymiary to zaledwie 435 x 449 x 215 mm. Jeśli jednak użytkownik uzna, że to zbyt dużo, monitor może po odłączeniu podstawki zostać podwieszony na każdej konstrukcji zgodnej ze standardem VESA. NEC MultiSync LCD1830 spełnia wszystkie aktualne i najbardziej rygorystyczne normy ergonomii i bezpieczeństwa, w tym TCO99, TÜV GS oraz Energy 2000. Jego pobór mocy wynosi maksymalnie 49 W, a w trybie uśpienia zaledwie 3 W. W naszym kraju NEC MultiSync LCD1830 oferowany jest w cenie 6500 złotych (sugerowana cena detaliczna netto). Monitor objęty jest 3-letnią

TDK CyClone AI-241040X

Wśród czytelników znajdują się zapewne osoby, które nie dysponują zbyt dużą ilością wolnego czasu lub pragną w swoich komputerach montować tylko najnowsze i najszybsze podzespoły.

Maciej Lewczuk

Firma TDK zapowiadała, że jest w stanie wyprodukować i sprzedawać urządzenie, które będzie najszybszą nagrywarką na rynku. Obietnica dotrzymała i w moje ręce trafiła pełna wersja (tak zwana "pudełkowa") konstrukcji CyClone. Instalacja nie nastęca trudności, gdyż przebiega analogicznie do wszystkich napędów tego typu - przykręcenie do obudowy, podłączenie przewodów oraz instalacja niezbędnego oprogramowania. Aplikacja, która zapewnia obsługę wszelkich funkcji urządzenia TDK, jest Nero Burning ROM w wersji 5.5. Dwudziestoczekrotna szybkość przenoszenia danych na płytki CD-R stawia ten napęd na pierwszym miejscu pod względem wydajności, a całości dopełnia nagrywanie CD-RW z dziesięciokrotną oraz odczyt danych z maksymalnie czterdziestokrotną prędkością. Dwumegabajtowy bufor danych wraz z technologią Burn-Proof, zapobiegającą zepsuciu płyty przy niedostatecznie szybkim odczycie informacji z dysku twardego, pozwala bez stresu korzystać z możliwości TDK CyClone. Obsługa funkcji dodatkowych, takich jak zapis CD-Text, czyli informacji pokazujących, na przykład, tytuły utworów na wyświet-



CyClone firmy TDK jest obecnie jedną z najszybszych nagrywarek dostępnych na naszym rynku, gdyż wypala je z 24-krotną prędkością.

tlaczach najnowszych modeli odtwarzaczy CD-Audio oraz sprawdzanie, czy dany krążek da się wypalić z najwyższą prędkością, dopełniają całości. Ostatnia z wymienionych opcji nie działa zbyt prawidłowo, szczególnie z tak zwanymi płytami niefirmowymi, co powodowało częste użycie funkcji Burn-Proof.

TDK CyClone AI-241040X jest obecnie najszybszym urządzeniem służącym do zapisu danych na krążkach CD-R i nawet pomimo niewielkich problemów z określeniem odpowiedniej prędkości dla nieznanych płytek polecam ten sprzęt każdemu, komu spieszo archiwizować informacje lub kopiować płytki.

TDK CyClone AI-241040X	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Interfejs: ATAPI-IDE	TDK Polska Sp. z o.o.
Bufor: 2 MB	Warsaw Industrial Center
Zapis CD-R/RW: 24x/10x	ul. Szyszkowa 20A
Odczyt CD: 40x	02-285 Warszawa
Overburning: jest	tel. (0 22) 66-801-40
Buffer-Underrun: Burn-Proof	faks (0 22) 66-801-44
Oprogramowanie: Nero 5.5	
Plusy	Minusy
• bardzo szybkie wypalanie płyt	• sprawdzanie krążków nie jest zbyt rewelacyjne
• cicha praca	
Internet:	Cena:
http://www.tdk.pl	999 zł
http://www.tdk-europe.com	

Naprawdę niezłe

X-Tecnologies Trackball Mouse

Czy cierpiąc na chroniczny brak miejsca na biurku, myśleliście czasem o specjalnym ruchomym blacie tylko dla myszy? Od wielu lat dostępne są mniej lub bardziej udane konstrukcje zwane trackballami, czyli w skrócie "odwróconymi" myszkami.

techNICK

X-Tecnologies Trackball Mouse jest urządzeniem przeznaczonym dla osób, które mają problemy nie tylko z miejscem, ale także doznają bólu, który jest powodowany ciągłym przemieszczaniem przedramienia podczas operowania myszą. Ergonomicznie zaprojektowana obudowa zawiera kulkę zamontowaną centralnie w przedniej części, co sugeruje obsługę palcem wskazującym, który jest znacznie precyzyjniejszy niż, na przykład, kciuk wykorzystywany w innych konstrukcjach. Programowalne przyciski, rozmieszczone po dwa z lewej i prawej strony urządzenia, pozwalają na



Świetnie zaprojektowany trackball, którego programowalne klawisze oraz wbudowana rolka pozwalają na całkiem komfortową pracę.

swobodną pracę z wieloma aplikacjami. Rolka znajdująca się dokładnie na środku "grzbietu" trackballa umożliwia przewijanie zawartości okien edytorów tekstu, przeglądarek stron WWW czy operowanie powiększeniem roboczego pulpitu w aplikacjach graficznych. W niej umieszczono także płyty przycisk, dzięki czemu całkowita ich liczba to pięć, a jest to wynik godny odnotowania, gdyż niewiele klasycznych myszy może się takim pochwalić. Podłączenie poprzez port USB pozwala na bezproblemową instalację w systemach, które obsługują ten rodzaj złącza. Sterownik wraz z programem konfiguracyjnym umożliwiają przyporządkowywanie funkcji klawiszom i rolce oraz, co ciekawe, na określenie, czy kółko ma przewijać ekran w poziomie, czy w pionie.

Jeśli wasz pokój bardziej przypomina szafę niż pomieszczenie "do życia" i nie macie miejsca na klasyczną mysz, to wyśkrobicie trochę kasy na trackballa, a myśląc o jego zakupie, poważnie zastanówcie się nad zakupem X-Tecnologies Trackball Mouse.

X-Tecnologies Trackball Mouse	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Technologia: optyczna	Menta
Podłączenie: port USB	ul. Rysy 33
Przewód: 150 cm	02-828 Warszawa
Liczba przycisków: 4+1 (rolka)	tel. (0-22) 643 54 20
Dodatkowe: rolka	faks (0 22) 641 84 82
	e-mail: menta@gromit.pmc.com.pl
Plusy	Minusy
• programowalne klawisze	• niezbyt wygodnie gra się w FPP
• rolka do przewijania zawartości okien	
Internet:	Cena:
http://www.xtecnologies.com	119 zł

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

Cyklon w komputerze

PowerColor Kyro II

Kariera Kyro trwa

Narzekaliśmy niedawno, że w dziedzinie akceleratorów trzeciego wymiaru mamy niewielki zastój i niepodzielnie panuje nam Nvidia. W światku entuzjastów zawrzało na wieść, że firma PowerVR Technologies pracuje nad następcą układu Kyro, który może nie zachwycać wydajnością, ale oferował nowe rozwiązania technologiczne i nie trzeba było rujnować domowego budżetu, by stać się jego właścicielem.

Mike-L

Nowy procesor nazwany, a jakże... Kyro II wykonano w technologii 0,18 mikrona i zintegrowano w jego wnętrzu układ RAMDAC, pracujący z częstotliwością trzystu megaherców. Liczba tranzystorów wykorzystanych przy produkcji jednej kości jest taka jak w przypadku pierwszych układów GeForce i wynosi piętnaście milionów. Układ nie oferuje sprzętowego przetwarzania transformacji oraz oświetlenia (T&L), co może trochę dziwić, gdyż praktycznie każdy producent dąży do implementacji tego typu rozwiązania w swoich konstrukcjach. Firma PowerVR zapowiada jego zastosowanie w trzeciej generacji kości Kyro.

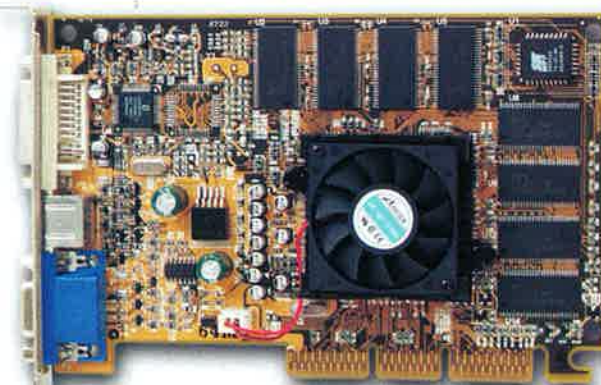
Brak T&L powoduje, że podczas obróbki scen trój-

pojawiające się w zaawansowanych opcjach ekranu pozwalają na korektę Gamma oraz na pozycjonowanie obrazu na ekranie monitora. Kolejną nazwaną 3D Optimisation i pozwala ona na ustalenie własnych opcji dotyczących zastosowanych efektów przy generowaniu scen 3D w środowiskach takich jak Direct3D oraz OpenGL, lecz pozostawiono także możliwość skorzystania z ustawień domyślnych (fabrycznych). Ciekawostką jest możliwość ustalenia palety barw ekranu w trybach szesnastu, dwudziestu czterech i trzydziestu dwóch bitów. Karta bez problemów radzi sobie z operacjami, takimi jak kompresja tekstur czy środowiskowe mapowanie wybojów, które jest trochę lepsze od spotykanego w kartach zbudowanych z wykorzystaniem kości Nvidii.

Praktycznie z żadną grą czy aplikacją 3D nie występowały problemy, o których można było poczytać na witrynach internetowych serwisów sprzętowych opisujących wcześniejsze układy Kyro II. Oczywiście wydajność karty nie jest najwyższa, lecz bez problemów można ją porównać do wyników otrzymywanych przy akceleratorach GeForce2 MX. Cenowo konstrukcje te można również przyrównać, lecz cyfro-

Test	Jednostka	PowerColor Kyro II 64 MB SDRAM	Asus V7100 Deluxe 32 MB SDRAM	Creative GeForce2 PRO 64 MB DDR	WinFast GeForce2 Pro 64 MB	CardexPerf GeForce3 64 MB DDR
Quake II	800x600 16bit 1024x768 16bit	149,6 68	215,4 64,1	271,4 138,6	267,3 119,5	267,5 159,2
Quake II	800x600 32bit 1024x768 32bit	139,4 80,4	164,9 42,4	266,8 91	247,2 75	274,1 146
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800x600 HQ 1024x768 HQ 1280x1024	142,4 133,6 115,8 87,7 36,7	161,7 144,5 75,6 49 18,9	164 150,2 138,8 107,7 48,3	152,1 140,3 127,1 96,5 40,6	162,3 146,8 144,9 134,8 75,9
3D Mark 2000	Default Benchmark 16bit	5363	4860	7866	7094	8179
3D Mark 2000	Default Benchmark 32bit	5168	3352	6109	5152	7949
3D Mark 2001	Default Benchmark	2106	x	3507	x	5203

Komputer testowy: AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows 98 SE
x - testy wykonane przed pojawieniem się programu 3D Mark 2001



PowerColor Kyro II plasują się pomiędzy wynikami karty z GeForce2 MX i GeForce2.

wymiarowych obciążany jest dość znacznie procesor główny komputera, a co za tym idzie, wydajność całego zestawu. Karta, która znalazła się w naszym laboratorium, zawierała procesor Kyro II taktowany zegarem 180 megaherców, synchronizującym także pracę układów pamięci, której zamontowano aż sześćdziesiąt cztery megabajty.

Po umieszczeniu w komputerze testowym i instalacji sterowników okazało się, że karta... działa poprawnie i nie trzeba żadnych specjalnych zabiegów, by zmusić ją do pracy. Zakładki

we wyjście DVI, na przykład służące do podłączania ciekłokrystalicznych wyświetlaczy, sprawia, że opisywana karta jest dość ciekawą propozycją.

Wszyscy, którzy chcieliby podkręcić kartę ustawioną standardowo na ponad 180 MHz, mogą się zawieść. Maksymalną wartością, przy której karta działa poprawnie, jest 190 MHz. Powyżej tej bariery pojawiają się zakłócenia w obrazie dwu- i trójwymiarowym, uniemożliwiające komfortową pracę.

PowerColor Kyro II jest dość ciekawą alternatywą dla kart spod znaku Nvidii oraz ATI, lecz na jej zakup musicie zdecydować się sami. Cena, osiągi oraz możliwość powinny zadowolić mniej wybrednych, lecz zagorzali gracze sięgną zapewne po mocniejsze akceleratory.

PowerColor Kyro II	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Procesor: Kyro II	AB SA
Magistrala: AGP 2x	ul. Kościelżyńska 32
Pamięć: 64 MB SDRAM	51-416 Wrocław
Wyjście wideo: jest	tel. (0 71) 324 05 00
Dodatkowe: wyjście DVI	faks (0 71) 324 05 28
Plusy	Minusy
• środowiskowe mapowanie wybojów	• brak sprzętowego T&L
• w miarę przystępna cena	
Internet:	Cena:
http://www.ab.com.pl	410 zł
http://www.powercolor.com.tw	

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

gwarancją producenta. Na terenie Polski jest ona realizowana w dogodnym dla użytkownika systemie door-to-door.

www.nec.pl

Barracuda IV

Firma Seagate wprowadziła do sprzedaży dyski twarde przeznaczone dla komputerów PC - Barracuda ATA IV. Ciekawym rozwiązaniem zastosowanym w nowych dyskach są łożyska hydrodynamiczne (Fluid Dynamic Bearing - FDB) SoftSonic, które sprawiają, że te bardzo szybkie dyski są praktycznie niesłyszalne podczas pracy. Barracuda ATA IV jest jedynym dyskiem dla komputerów klasy PC produkowanym wyłącznie z silnikami z łożyskami hydrodynamicznymi, który umożliwia zachowanie większej ilości danych na tej samej powierzchni i zwiększenie prędkości obrotowej talerzy poza granice stawiane przez tradycyjne silniki. Wykorzystując najnowocześniejsze w branży technologie, dyski Barracuda ATA IV są pierwszymi dyskami z talerzami wirującymi z prędkością 7200 obr./min, osiągającymi pojemność 80 gigabajtów przy użyciu jedynie dwóch talerzy. Daje to firmie Seagate znaczącą przewagę na rynku najwydajniejszych komputerów PC. Wewnętrzna prędkość transmisji danych - 69,3 MB/s, pozwala na kopiowanie godzinnego nagrania MP3 w mniej niż sekundę. Dyski Barracuda ATA IV są wystarczająco szybkie, by obsługiwać równocześnie do ośmiu strumieni wideo o jakości DVD bez utraty nawet jednej klatki. Silnik SoftSonic to nowy element wchodzący w skład "technologii bariery dźwięku" (sound barrier technology - SBT), stanowiący przełom techniczny, który docenia wszyscy użytkownicy komputerów. W czasie pomiarów zgodnych ze standardami przemysłowymi włączony dysk Barracuda ATA IV z jednym talerzem emituje jedynie 2,0 bele, a podczas operacji wyszukiwania - 2,4 bele, podczas gdy ludzkie ucho nie słyszy dźwięków poniżej 2,5 bele.

Montując silnik SoftSonic w swoim najszybszym dysku dla komputerów PC, firma Seagate łączy ciszę z szybkością, dając jednym klientom możliwość niczym nie zakłóconego cieszenia się gram, muzyką i wideo z komputera PC, a innym umożliwiając spokojną pracę bez ciągłego hałasu komputera. Technologia Seagate SBT redukuje również poziom hałasu dzięki wykorzystaniu specjalnych algorytmów wyszukiwania, obudowie SeaShield i wewnętrznym tłumikom, redukcji rezonansów i specjalnej komutacji silnika napędowego oraz innym udoskonaleniom technicznym i materiałowym.

www.seagate.com

Mustek i DVD



Stacjonarny odtwarzacz Mustek DVD V300 pozwala oglądać filmy DVD i słuchać muzyki. Urządzenie umożliwia korzystanie z systemu dźwięku 5.1 Dolby Digital i DTS

MSI

850 Pro2

Intel® 850 chipset



- Supports Intel® Socket 423 Pentium® 4 processor up to 2.0 GHz
- Supports 4 RAMBUS DRAM (max. 2 GB)
- D-LED™ / Live BIOS™

815EPT Pro

Intel® 815EP chipset



- Supports Intel® Celeron™ / Pentium® III (up to 1.2GHz)
- Supports PC133 SDRAM (max. 512M)
- RAID 0, 1 supported by Promise chip (Optional)
- AGP(2x/4x) / 6 PCI / 1 CNR
- PC 2 PC / Live BIOS™ + Live Driver/ D-LED™ / Fuzzy Logic™ 3

K7T266 Pro-R

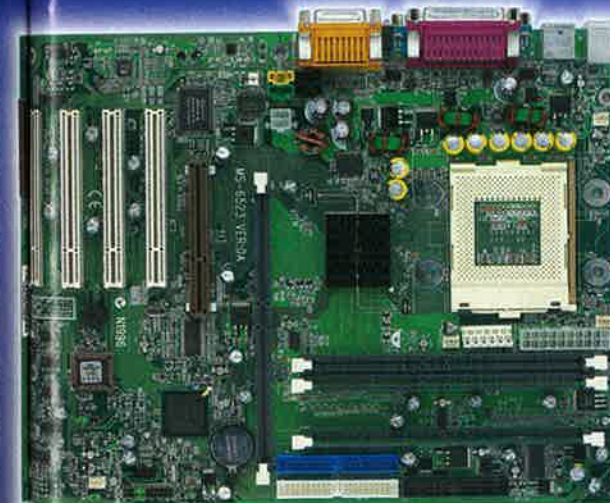
VIA® KT266 chipset



- Supports AMD Athlon™ / Duron™ (1.5GHz1)
- Supports 3 DDR (max. 3 GB)
- RAID 0, 1 supported by Promise chip (Optional)
- Onboard USB 2.0(Optional)
- AGP Pro / 5 PCI / 1 CNR
- PC 2 PC / Live BIOS™ / D-LED™ / Fuzzy Logic™ 3

PIERWSZANA ŚWIECIE 4-WARSTWOWA PŁYTA GŁÓWNA TYPU 850

850 Pro2



Link to the Future



INCOM SA
Wrocław (+71) 35 88 000
Warszawa (+22) 86 88 000
www.incom.pl



All functions above are optional for all of MSI products. *MSI™ is a trademark of Micro-Star Int'l Co., Ltd. The specification is subject to change without notice. * All brand names are registered trademarks of their respective owner. * Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

Nowości Sprzętowe

oraz odtwarza pliki zapisane w formacie MP3. Może współpracować z innymi urządzeniami audio-video, tworząc wysokiej klasy system kina domowego. Mustek DVD V300 jest funkcjonalny i przyjazny w użytkowaniu. Urządzeniem można sterować za pomocą pilota oraz menu OSD (On Screen Display) wyświetlanego na ekranie telewizora. Pilot wyposażony został w port reagujący na poczerwień oraz podświetlane przyciski, które umożliwiają sterowanie funkcjami urządzenia w zaciemnionym pomieszczeniu. Odtwarzacz DVD Mustek udostępnia wszystkie podstawowe funkcje, takie jak: ustawianie parametrów dźwięku i obrazu, przewijanie, zwolnienie i zapamiętanie obrazu. Na uwagę zasługują dodatkowe możliwości urządzenia. Wyświetlany obraz można powiększyć aż 32-krotnie. Ponadto użytkownik ma do dyspozycji osiem wersji językowych filmu oraz możliwość wyboru jednej z 32 wersji językowych napisów.

www.veracomp.pl

20-lecie Creative

Firma Creative, światowy lider w dziedzinie produktów cyfrowej rozrywki dla komputerów osobistych i Internetu, świętuje 20 rocznicę powstania. Wydarzenie to stanowi ważny punkt w historii firmy, która w połowie lat osiemdziesiątych przeniosła zaawansowane technologie dźwiękowe do komputerów PC i której wizje ciągle rewolucjonizują sposób, w jaki ludzie korzystają z komputerów. Firma Creative Technology została założona w Singapurze przez Sim Wong Hoo 1 lipca 1981 roku, na początku zatrudniała dwóch pracowników, a jej kapitał wynosił 6000 dolarów. Wzrost firmy był komputer PC, który może mówić, śpiewać i grać muzykę. Przy cyklu projektowym wynoszącym zaledwie jeden miesiąc młoda firma Creative oferowała usługi elektroniczne i własne karty rozszerzeń dla komputerów. Jednym z pierwszych produktów firmy był system szybkiej pamięci kasetowej, ale w niedługim czasie wkroczyła ona na rynek komputerów PC z wielojęzycznym i multimedialnym oprogramowaniem oraz sprzętem przeznaczonym dla użytkowników posługujących się językiem chińskim i angielskim. Od tego czasu firma przeszła długą drogę, a opracowanie w 1989 roku karty dźwiękowej Sound Blaster dla komputerów PC sprawiło, że nazwa Creative stała się na zawsze synonimem dźwięku generowanego przez komputery PC. W stosunkowo krótkim - dwudziestoletnim - okresie swego istnienia firma Creative nawiązała szereg aliansów technicznych, umów licencyjnych i strategicznych przejęć, dzięki którym jej sukcesy objęły dziedziny takie jak Internetowe wideokonferencje, grafika 3D, wielokanałowe systemy głośnikowe, komunikacja i oczywiście cyfrowe odtwarzanie audio. Firma Creative sprzedaje swoje rozwiązania klientom i integratorom systemów w 80 krajach świata za pośrednictwem sprzedawców detalicznych, dystrybutorów, odbiorców OEM oraz przez Internet. W 1992 roku firma Creative została pierwszą firmą z Singapuru notowaną na rynku NASDAQ, a w 1995 roku jej przychody przekroczyły miliard dolarów. Dziś Creative zatrudnia na całym świecie ponad 5000 pracowników. W przyszłości firma chce umocnić swoją czołową pozycję w dziedzinie cyfrowej rozrywki, wykorzystując innowacyjne technologie i ultranowoczesne rozwiązania dla wymagających użytkowników i amatorów cyfrowej rozrywki.

www.creative.pl

Analogowy i cyfrowy geniusz

Genius Flight 2000 Flight 2000 Digital

Dżojstiki dla zasobniejszych mają szereg udogodnień, dzięki którym gra się bardzo przyjemnie i wręcz komfortowo. Czy zatem zwykli użytkownicy pecetów muszą być poszkodowani i skazani na manetki dość kiepskiej jakości?

Mike-L

Nie jest to regułą, co zdają się potwierdzać konstrukcje przygotowane przez firmę Genius, znaną z produkcji dobrej jakości urządzeń, charakteryzujących się jednocześnie niezbyt wysoką ceną. Tym razem przedstawiamy dwa modele niemal identycznych dżojstików, które różnią się kilkoma szczegółami, lecz prezentują całkiem dobre parametry oraz niezłą jakość wykonania.

Genius Flight 2000 oznaczony także jako F-22X (prawie jak samolot myśliwski) jest prostym urządzeniem, które przeznaczono dla najmniej wybrednych użytkowników, co wcale nie znaczy, że nie przyłożono się do jego projektowania. Sporych rozmiarów podstawa daje solidne oparcie na biurku, a nawet wtedy, gdy całość znajdzie się na naszych kolanach, a gumowe stopki nie pozwalają na przesuwanie się konstrukcji po blacie.

Tworzywo w pastelowych odcieniach niebieskiej barwy, z którego wykonano podzespoły F-22X, sprawia, że dłonie w dość krótkim czasie potnieją i nie gra się już tak przyjemnie. Nie można niestety wymagać, by za czterdziści złotych manetkę pokryto odpowiednią gumą lub skóropodobnym materiałem, wchłaniającym pot. Rękojeść jest ergonomicznie wykonana i dopasowuje się zarówno do małych, jak i większych dłoni, lecz należy zauważyć, że leworęczni gracze mogą mieć pewien problem z korzystaniem z Genius Flight 2000, ponieważ po lewej stronie umieszczono wypustkę z przyciskiem pod prawy kciuk. Przyciski działają bardzo precyzyjnie, gdyż czuje się wciśnięcie każdego z nich, a na główce manetki znalazło się także miejsce na przełącznik Hat. W podstawie zamontowano przepustnicę oraz orczyk, które są raczej niezbędne przy wszelkiego typu symulacjach lotniczych, do których przede wszystkim przewidziano dżojstik F-22X. Orczyk znajduje się w przedniej części podstawy i bardzo wygodnie obsługuje się go palcem wskazującym lewej dłoni, lecz tylko w przypadku, gdy trzymamy urządzenie na kolanach, w przeciwnym razie dłoń jest nienaturalnie skrzywiona, co może powodować ból nadgarstka po dłuższej zabawie.

Genius Flight 2000 Digital zwany również F-23 jest swego rodzaju rozwinięciem poprzedniej konstrukcji. Obudowę dla odróżnienia wykonano z ciemnogranatowego plastiku, a przyciski na manetce z czerwonego tworzywa. Na podstawie oprócz przepustnicy i orczyka, umieszczonych analogicznie jak w poprzednim modelu, znajduje się blok czterech dodatkowych przycisków, które powiększają ich ogólną liczbę do ośmiu.

Jako że konstrukcja jest - odmiennie od poprzednika - nie analogowa tylko cyfrowa (Digital), to możliwe jest bezproblemowe przyporządkowywanie funkcji poszczególnym przyciskom dzięki dołączonej aplikacji, a wybrane opcje można zapisać na dysku w postaci plików konfiguracyjnych. Co ciekawe, ze strony producenta można ściągnąć przygotowane wcześniej odpowiednie dla różnych gier "obłożenia" przycisków. Wady poprzednika odnoszą się także i do tej konstrukcji, dlatego nie będę już ich przypominał.

Obydwa dżojstiki sprawowały się nad wyraz poprawnie i gdyby nie dziwne umieszczenie orczyka oraz "potliwy" materiał, z jakiego zostały wykonane urządzenia, mógłbym z czystym sumieniem polecać je każdemu, a tak rekomenduję je tylko... każdemu, kto nie ma zbyt wielkich zasobów finansowych na zakup tego typu akcesoriów.

Genius Flight 2000	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Podłączenie: port gier	JTT Computer S.A.
Liczba przycisków: 4	ul. Braci Giermyńskich 156
Długość przewodu: 180 cm	51-640 Wrocław
Kalibracja: ręczna	tel. (0 71) 347 58 00
Przełącznik: Hat	faks (0 71) 347 58 05
Dodatkowe: orczyk	
Plusy	Minusy
• niezłe wyprofilowane manetki	• szybko pociąga się dłoń
• pewne działające przyciski	
Internet:	Cena:
http://www.jtt.com.pl	40 zł
http://www.geniusnet.com.tw	

Flight 2000 Digital	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Podłączenie: port gier	JTT Computer S.A.
Liczba przycisków: 8	ul. Braci Giermyńskich 156
Długość przewodu: 180 cm	51-640 Wrocław
Kalibracja: ręczna	tel. (0 71) 347 58 00
Przełącznik: Hat	faks (0 71) 347 58 05
Dodatkowe: orczyk	
Plusy	Minusy
• możliwość programowania przycisków	• brak możliwości podłączenia przez USB
Internet:	
http://www.jtt.com.pl	
http://www.geniusnet.com.tw	
Cena:	
70 zł	

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

Drżenie z lewej, a może z prawej?

Rockfire RacingStar Vibra

Dla przeciętnego użytkownika komputerów kierownicy to dość trudny temat, gdyż tanie rozwiązania najczęściej nie oferują komfortu zabawy, a te lepsze są za drogie. Co zatem ma zrobić amator samochodowych symulacji?

Mike-L

Może ciekawym pomysłem byłoby zainteresowanie się urządzeniem produkowanym przez tajwańską firmę Rockfire, a konkretniej modelem RacingStar Vibra, oznaczonym także symbolem QF-368uv. Koło kierownicy charakteryzuje się ponaddwudziestopięciocentymetrową średnicą oraz ergonomicznym wyprofilowaniem, dzięki



czemu dłonie układają się na niej w komfortowy sposób. Brak gumowego wykończenia powoduje, że po dłuższej grze spoczone dłonie mogą się ślizgać, co wymaga silniejszego chwytu, a zarazem szybsze zmęczenie. Ośmiu przycisków pozwala na przypisanie wielu przydatnych funkcji, dzięki czemu oszczędza się czas na sięganie dłonią do klawiatury. Pedaly mają dość duży skok, pozwalający na całkiem precyzyjne operowanie gazem i hamulcem, lecz zastosowane w nich sprężyny mogłyby być troszkę twardsze. Pod kołem kierownicy zamontowano dwie analogowe ma-

netki, które są swego rodzaju powieleniem pedałów gazu i hamulca, dzięki czemu nie trzeba korzystać z modułu układowego na podłodze. Mankamentem jest natomiast "twardość" mechanizmu kolumny kierownicy, gdyż podczas kręcenia kołem daje się odczuć pozycję neutralną i to trochę przeszkadzało podczas zabawy. Zamontowane dwa silniczki powodują, że całość wibruje podczas gry, dodając smaczku rozrywce, choć efekt nie jest taki, jak w przypadku konstrukcji z technologią Force Feedback.

Jeśli macie do wydania dwieście kilkadziesiąt złotych i oferowane przez Rockfire RacingStar Vibra parametry zainteresowały was, to nie pozostaje nic innego, jak zdecydować się na zakup.

Rockfire RacingStar Vibra	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Przyciski: 8	Cezar
System wibracji: jest	ul. Nowodworska 32
Dodatkowe: zdublowany gaz i hamulec	59-220 Legnica
	tel. (0 76) 866 50 00
	faks (0 76) 866 50 01
Plusy	Minusy
• poprawne, ergonomiczne wykonanie	• "twardość" i wyraźne położenie neutralne
• system wibracji	
Internet:	Cena:
http://www.cezar.com.pl	225 zł
http://www.rockfire.com.tw	

*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

Drukarki z klasą

- Urządzenie dla profesjonalistów
- Rozdzielczość do 2880 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Najmniejsza kropla - 3x10⁻¹
- Do 13 str./min
- Złącze Centronics, USB i RS 423
- Dla Win 3.1x/9x/2000, NT, DOS, Mac OS 8.1 i wyższe



- Wyjątkowo łatwa w obsłudze
- Rozdzielczość do 1440 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Złącze USB
- Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe



Wszystkie drukarki atramentowe EPSON® wykonane są w technologii EPSON Micro Piezo, dzięki której osiąga się najmniejszy rozmiar kropli - i najwyższą rozdzielczość. Każda z nich umożliwia stosowanie różnorodnych nośników (specjalnych papierów, folii, naklejek, prasowanek, itp.)

FOR EVER Sp. z o.o.
Generalny dystrybutor EPSON na Polskę
Biuro handlowe: ul. Franciszka Kawy 44,
01-496 Warszawa
www.for-ever.com.pl
infolinia handlowa 0800 208 935

EPSON®

Jak zaoszczędzić 66 zł?!



- Gwarancja utrzymania niskiej ceny
- Dostawa do domu przed pojawieniem się CDA w kioskach



Kupując roczną prenumeratę, otrzymujesz 4 numery za darmo!

12 x 13 zł = 156 zł	oszczędzasz 66,00 zł
6 x 14 zł = 84 zł	oszczędzasz 27,00 zł
3 x 15 zł = 45 zł	oszczędzasz 10,50 zł

Jak zamawiamy prenumeratę?

- Drukowany obok przekaz wypełniamy drukowanymi literami.
- Dokładnie podajemy adres, na który chcemy otrzymać przesyłki.
- Zaczynamy krzyżykiem ile numerów chcemy otrzymać w prenumeracie.
- Zapisujemy kwotę, na jaką opiewa prenumerata.
- Podpisujemy zamówienie.
- Nadajemy przekaz w placówce banku lub poczty przed terminem podanym na pokwitowaniu.

Jak zamawiamy numery archiwalne?

- Drukowany obok przekaz wypełniamy drukowanymi literami.
- Dokładnie podajemy adres, na który chcemy otrzymać przesyłkę.
- W rubryce nr archiwalne podajemy, które numery nas interesują (spis dostępnych numerów obok).

- Zapisujemy kwotę, na jaką opiewają zamówione numery.
- Podpisujemy zamówienie.
- Nadajemy przekaz w placówce banku lub poczty.

Uwaga: Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu. Jeżeli chcemy zamówić prenumeratę oraz numery archiwalne należy zsumować kwotę wpłaty.

Reklamacje i dodatkowe informacje

Wszelkiego rodzaju reklamacje i zapytania należy kierować do Biura Obsługi Klienta. Reklamacje będą uwzględniane do 60 dni od dnia wpłaty.

Po co podpis na przekazie za prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratora. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszna sytuację: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wpłacono - musimy czasopisma wysłać. Prosimy, błądymy wręcz na kolanach - zaoszczędźcie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysłać Wam prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zasypamy Was materiałami reklamowymi albo sprzedamy bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopisma, za które już zapłaciście!



Numer archiwalne (cena za jeden egzemplarz 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 12 zł)

Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł.

UWAGA! Dysponujemy numerami 12/99 i wszystkimi z 2000 roku oprócz 1, 2, 10 oraz 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7/2001.

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

- od miesiąca październik /2001
- ☐ 3 numery 45,00zł
- ☐ 6 numerów 84,00zł
- ☐ 12 numerów 156,00zł
- ☐ CDA z DVD nr3 24,50zł
- ☐ numery archiwalne

PIN

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE PODPRZESŁANIEGO

podpis zamawiającego

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

- od miesiąca październik /2001
- ☐ 3 numery 45,00zł
- ☐ 6 numerów 84,00zł
- ☐ 12 numerów 156,00zł
- ☐ CDA z DVD nr3 24,50zł
- ☐ numery archiwalne

PIN

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE PODPRZESŁANIEGO

podpis zamawiającego

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

- od miesiąca październik /2001
- ☐ 3 numery 45,00zł
- ☐ 6 numerów 84,00zł
- ☐ 12 numerów 156,00zł
- ☐ CDA z DVD nr3 24,50zł
- ☐ numery archiwalne

PIN

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE PODPRZESŁANIEGO

podpis zamawiającego

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

- od miesiąca październik /2001
- ☐ 3 numery 45,00zł
- ☐ 6 numerów 84,00zł
- ☐ 12 numerów 156,00zł
- ☐ CDA z DVD nr3 24,50zł
- ☐ numery archiwalne

PIN

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE PODPRZESŁANIEGO

podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr.....
słownie złotych groszy jak wyżej
wpłacający
Dokładny adres

na rachunek
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł gr.....
słownie złotych groszy jak wyżej
wpłacający
Dokładny adres

na rachunek
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr.....
słownie złotych groszy jak wyżej
wpłacający
Dokładny adres

na rachunek
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł gr.....
słownie złotych groszy jak wyżej
wpłacający
Dokładny adres

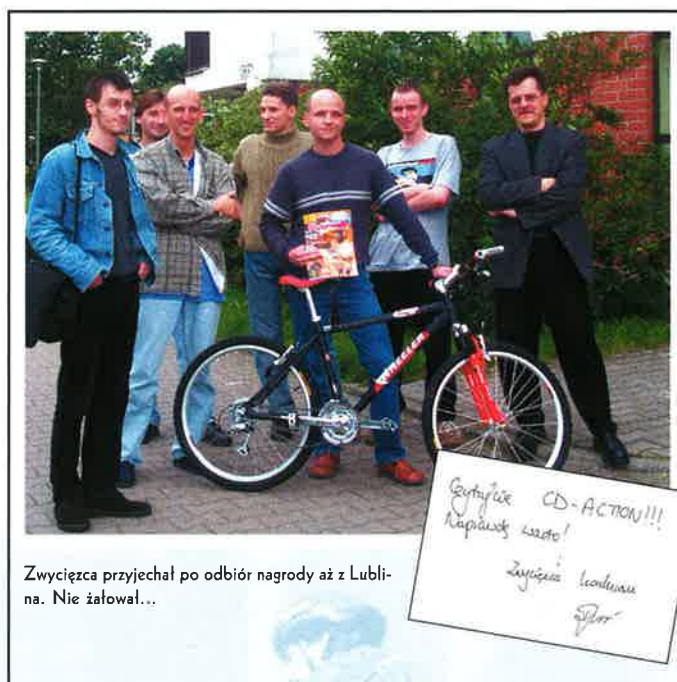
na rachunek
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Konkurs Prenumeratorów rozstrzygnięty!



Zwycięzca przyjechał po odbiór nagrody aż z Lublina. Nie żałował...

W rocznicowym numerze CD-Action ogłosiliśmy Konkurs dla Prenumeratorów pod hasłem **Wygraj Rower**. Żeby wziąć udział w konkursie, należało przestać dowód wpłaty za prenumeratę oraz **zapropionować tytuł specjalnego CD**, który mógłby być wydany z okazji **5 rocznicy** istnienia naszego czasopisma.

W zabawie wzięło udział **kilkaset osób**. Dziękujemy za wszystkie nadesłane propozycje tytułów. Wiele z nich nadaje się do publikacji i z pewnością wykorzystamy niejeden pomysł. Komisja redakcyjna musiała wyłować jednak tylko **jeden tytuł**. Zwycięzcą został **Robert Grochowalski z Lublina**, który zaproponował prosty i bardzo wdzięczny tytuł (a do tego po polsku, co nie było zbyt często spotykanym zjawiskiem w tym konkursie!): **CD na piątkę!**

Szczęśliwiec Robert jeździ już na swoim Wheelerze, a kiedy się zmęczy - odpoczywa z czasopismem CD-Action w ręce. I nie ma się co dziwić: każdy chciałby mieć taki rower i czytać takie czasopismo!

UWAGA NOWA PROMOCJA!

Rok szkolny z **CD-ACTION** na rowerze!

Czy nie byłoby przyjemnie mieć pewność, że przez cały nowy rok szkolny, jako pierwsza osoba w klasie, masz dostęp do nowych numerów CD-Action, czytasz o nowych grach i grasz tydzień wcześniej niż inni? A może masz daleko do szkoły i przydałby Ci się rower?

Jeżeli jesteś jeszcze uczniem, zrób kserokopię swojej legitymacji szkolnej, wpłać 156 zł za roczną prenumeratę CD-Action i razem z kopią dowodu wpłaty wyślij na adres naszej redakcji. Dodatkowo napisz, do czego byłby potrzebny Ci rower Wheelera. Najciekawsza odpowiedź (w formie opowiadania lub śmiesznej historii), po spełnieniu poprzednich warunków, to wygrany rower.

Możesz go mieć!



Co zrobić, aby wygrać rower:

1. wpłać 156 zł za roczną prenumeratę
2. zrobić ksero dowodu wpłaty
3. zrobić ksero swojej legitymacji szkolnej
4. wytnij kupon konkursowy i napisz na nim lub na dodatkowej kartce, dlaczego chcesz wygrać rower
5. zapakuj wszystko do koperty i z dopiskiem PROMOCJA wyślij na adres redakcji
6. czekaj do numeru październikowego CD-Action na informację, czy to właśnie Ty masz rower

Czekamy na odpowiedzi do 20 sierpnia!

Kupon promocyjny:

imię
nazwisko
dokładny adres

Do czego przydałby Ci się rower wygrany w tej promocji?

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis



LISTY, czyli ACTION REDACTION

Cześć. U nas już wrzesień, u was ciągle wakacje. Ale cóż, wszystko, co dobre, musi się skończyć (teraz rozumiemy, czemu nam niektórzy mówią, że się obaj kończymy - znaczy dobrzy jesteście?). Lecz póki co nie zamierzam was nadmiernie dołować przypominaniem tego faktu. Będzie, co będzie, a jest, co jest - ano jeszcze dni bez szkoły i nowa edycja AR do poczytania. Zawsze to jakaś pociecha. Chyba. Dobra, zapraszam do lektury AR, Action Maga na CD (polecam tylko tym, którzy mają się za ludzi myślących, nikomu innemu) oraz do odwiedzin naszego IRC-owego kanału #cdaction (w każdy piątek, w godz. 14-16 na bank będzie tam ktoś z redakcji). I lecim z koksem...

Wy wszyscy jesteście...?

Chcę rozwiać wasze (czytelników) marzenia, zbesztać was i wdeptać w proch i pył ziemi. Za co? Spójrz na siebie. Uch? Mina zredła? Kim ty właściwie jesteś? Czego dokonałeś? Co zrobiłeś dla tego świata? Siedzisz sobie w swoim małym niewietrzonym pokoju. Głowa, rzecz jasna, w monitorze. Niewykluczone dwa kilo szkła przed oczami, bo oczy już nie te, co kiedyś. (...) Myślisz może, że jesteś lepszy od innych. Siedzisz w Necie, jesteś kropelką ludzkiej myśli w cybernetycznej infostradzie. Prrrrfff... Tak sobie tłumacz. Ludzie patrzą na ciebie jak na palanta. Ani z tobą pogadać, ani się z tobą pośmiać. Ale pocieszasz się, że jesteś dzieckiem nowej cybergeneracji, pocieszasz się, myśląc, iż nie rozumieją cię, bo są gorsi, nie znają całej głębi świata komputerów. Raz jeszcze pozwól, że prychnę: prffff! W istocie jesteś żalosny! Twoje przypuszczenia o rzekomej wyższości nad nieskomputeryzowaną gawiedzią są żenujące. Tak, przyjacielu. Wcale nie jesteś częścią cyberświata, nie stanowiąc oczka w pajęczynie wszechświata informacji. Ty masz coraz mniej wspólnego ze światem! To oni - ci inni, gorsi - tworzą ten świat, oni go kształtują, oni czerpią z niego garściami (...). Jesteś straszny w swojej głupocie, bo zamiast szukać ludzi tuż obok - odnajdujesz ich w Boleślawcu albo Australii. Myślisz, że jesteś niezwykle zabawny, towarzyski i uroczy. Tak sobie tłumacz, brachu. W istocie jesteś wysoce aspołeczny. Kontakt przez e-mail nic nie znaczy. Łuff, wielkie mi co - dwa zdania skleić i czekać na równie wylewną odpowiedź. A wyjdź na ulicę, zaczeprz dziewczynę i od pytania o godzinę przejdź do znajomości, do randki. Wejdź do sklepu i zamiast standardowego "dzień dobry, dwie cebule, jogurt, dziękuję, do widzenia", powiedz coś więcej, zażartuj, pogodę chociaż pochwal. A co? Nie umiesz? Bo to głupie, mówisz? Nie, stary. To ty jesteś głupi!

Marzysz może o dziewczynie, która kocha komputery tak jak ty. Ma być też oczywiście ładna, sympatyczna, wesoła i ma wdychać na dźwięk twego rozkosznego imienia. Brachu, pozwól, że powiem, co myślisz: blahahahaha! A niby z jakiego powodu taka dziewczyna miałaby cię chcieć? Bo umiesz Windows zainstalować? Hep. Stary, bawisz mnie swoją naiwnością. Piszesz może gdzieś ogłoszenia. Szukasz komputerfanki. Ależ jesteś zabawny. Te twoje ogłoszenia brzmią trochę jakby filatelista szukał filatelistki. I co? Miłośco do znalców ma im wystarczyć na całe życie? Ma zastąpić normalne więzi międzyludzkie? Bo ona kocha Unreala, ty kochasz Unreala, więc przetrz wami całe życie w szalanej i słodkiej miłości? Śmieszny jesteś! Myślisz się, myśląc, że komputer to wszystko, że on wystarczy. W istocie płytki jesteś, żalostnie płytki. To, że rejestr i niuanse przerwań mieszczą się w twoim małym palcu, nic nie znaczy. W normalnym życiu to jest nic nie warty element. Na randce (nawet z komputermarką) dyskusja o polityce wydawniczej Microsoftu nie przejdzie. (...) Na pewne rzeczy trzeba zapracować. Po pewne rzeczy trzeba wyciągnąć rękę. A ty już nie potrafisz tego zrobić. Wrosły ci palce w klawiaturę. Bez pośrednictwa komputera miękki jesteś. Wiele razy widziałeś dziewczynę, przy której twoje serce uderzało mocniej. Zrobiłeś coś kiedyś? Nie, nie mów. Przecież wiem. Komputerowcem jesteś. (...) Komputer ma wam służyć. Komputer to tylko narzędzie. Żaden rzeźbiarz nie bawi się dłutami dla samych dłut. On dzięki nim tworzy. (...)

Pasibrzuch

No i po tym optymistycznym wstępie przechodzimy do dalszej części listów.

Co za łosiele!!

Nie mogę was zrozumieć... Dajecie pełne wersje gier (to akurat OK!!!), ale piszecie o niej bzdury, np. 01/2001 Total Annihilation - piszecie, że wszystko ładnie,

odjazdowa grafika, 150 jednostek i struktur i to by było wszystko. OK. Gdyby nie to, że recenzja ta była sprzed 2 lat (o ile mnie pamięć nie myli). Przecież to jest oszukiwanie ludzi, może te rzeczy były odkrywcze, ale dwa lata temu i nie ma potrzeby dawania starych recenzji jako opisu pełnych wersji. PS nie mam absolutnie żadnych wątpliwości do pełnych wersji, a tylko do sposobu ich opisu w cover cd. (...)

B@RT alias vejita?

Nikt nie ukrywał, że to były fragmenty STARYCH recenzji, prawda? Zaś to, że TA jest dobrym albo i lepszym RTS-em nie zmieniło się przez te lata; tak jak Warcraft 2 nadal jest doskonałą grą, może nie? Liczba jednostek itp. też przez te lata nie uległa najmniejszej zmianie (poza tym, że powstało sporo nowych do ściągnięcia z Netu). Nieuczciwością za to - w stosunku do TWÓRCÓW gry - byłaby ocena np. produktu z roku 1998 wedle kryteriów roku 2001. Na tej zasadzie to choćby Wolfenstein 3D byłby dziś określony - ohydny engine, piksele jak dynie, prymitywna grafika, chyba 32 kolory!, brak akceleracji, skrajnie liniowa i prymitywna fabuła - i w ogóle dno oraz maks. 2/10. Czy to sprawiedliwa ocena? Zresztą to akademicka dyskusja, bo cytować ze starych recenzji już nie stosujemy.

Help us!

Mam 17 lat i wybrałem kompa jako swoją drogę do sukcesu. Programowaniem zainteresowałem się jakieś sześć lat temu. Chcę zostać zawodowym programistą (...). Kilka miesięcy temu zaczęliśmy pracę nad dwoma projektami. (...) Jednak gdy doszliśmy do strony kodu programu, pojawiły się problemy. Pierwszym z nich był fakt, czy pisać własny engine 3D, czy wykupić licencję, czy też może skorzystać z tych darmowych? Gdybyśmy pisali własny, to nie mamy pewności, czy spełni on wymagane kryteria stawiane przez dzisiejszy rynek, a poza tym zajmuje to masę czasu. (...) Aby wykupić gotową "fabrykę cudów", trzeba się liczyć z wydaniem dość sporej sumki, na co jeszcze nas nie stać. Pozostaje trzecie rozwiązanie - jednak gotowe darmowe engine'y są dość marnie. (...) Dlatego ja i moi koledzy zwracamy się do was z prośbą, abyście założyli stały dział dla takich jak my. Coś typu X z pisma XX. Jednak bardziej szczegółowo, bo X nie wzmocnił mojej wiedzy nawet o 1% i trwał tylko kilka numerów. Moglibyście tam umieszczać kursy programowania 3D, OpenGL, engine'ów 3D, kursy grafików 2D, 3D Studio MAX.

Prawda jest okrutna - takie gazetowe kursy to fajna zabawa dla początkujących. Ale żeby nauczyć się programować na profesjonalnym poziomie, pozwalającym np. napisać engine klasy polskiego Morty'ego, to trzeba by zapłacić cały CDA poradami przez najbliższy rok. Realne toto nie jest. I nie ma też pewności, że takowe porady w czymś by ci pomogły. To trochę jak korespondencyjny kurs pilotażu. Sam zresztą to stwierdziłeś po lekturze owego działu w XX... Albo idź na informatykę, albo trudno, próbuj na własną rękę odnaleźć Drogę. To będzie długa droga, lojalnie uprzedzam. Ahaaa... stać cię na 3D Studio Maxa? No, no... niezły początek kariery.

Przydałyby się również jakieś linki do stron o tej tematyce, np. dobre darmowe engine'y 3D, tutoriale, a nawet jakieś newsy. Gdy dorwałem kwietniowy CD-ACTION, przypadł mi do gustu artykuł o DARK BASICU. Program ten jest beznadziejny pod względem jakości, jednak cel, który mu przyswiecał, jest super. Ułatwia on rolę programisty gier. Moglibyście więc robić recenzje takich programów (tylko lepszych, np. z C++ i NIE Z BASICA) i byłoby cool!

Tyle jesteście w stanie zrobić. Naturalnie pod warunkiem, że takowe programy itp. się pojawiają, bo z pustego i Salomon nie naleje...

Następne problemy, z jakimi się spotkaliśmy, to forma dystrybucji. Chociaż jeszcze tak odległa, to jednak ważna. Gdybyśmy stworzyli dobry produkt, to kto go wyda? Jakiego będą kosztować?

Powiem tak: jeśli gra będzie naprawdę dobra, to chętnych do jej wydania nie brakuje. A jeśli kiepska... Na razie robicie grę i "nie dzielcie skóry na żywym niedźwiedziu"! :).

Wbrew temu, co mówią statystyki, iż dział o programowaniu większość czytelników omija, to jednak są tacy, co oddaliby wszystko za jeden porządny dział tego typu.

Dexter & Team HARDsof

Na pewno - ale nie jest ich aż tak wielu, żeby przekształcać CDA w poradnik branżowy. CDA to jednak pismo (m.in.) o grach, a nie o tym, jak się je tworzy.

No-computer girl!

Tak, mówicie ciągle, że nie ma dziewczyn (ja nią nie jestem), które znajdują się na kompach, i w ogóle to poznanie takiej jest największym marzeniem. Ale zastanówcie się nad sensem własnych słów!, czy naprawdę - jak już poznacie taką dziewczynę i zaczniecie się umawiać - to będziecie nawijać o kompace, grach i siedzieć cały dzień przed monitorem! Od niedawna mam dziewczynę, której tata ma sklep komputerowy, a dom załadowany jest tomami publikacji o programach. A ona wie tylko co nieco o Internecie (podstawy). Myślicie, że kiedykolwiek miałem ochotę z nią pogadać o kompace? Nawet mi to do głowy nie przyszło!! A czy żałuję, że ona mało o nich wie? Bynajmniej, nie obchodzi mnie to! Mam nadzieję, że ten list trafi do - chociaż - małej części tych bezsensownych "dziewczynokompowych" marzycieli.

[namiry znane redakcji]

PANOPTICUM!

Smg: w tym dziale AR będą zamieszczane listy, z których NAWET nie wypada się śmiać. Ich autorów trzeba by (chyba?) poddawać jakiejś terapii? Od razu mówię, że zamieszczenie listu w PANOPTICUM nie jest karą, ale nie jest też osiągnięciem, którym należy się chwalić. Wprost przeciwnie. Publikowane tu fragmenty listów "specjalnych" są po to, by pokazać, na jakie manowce intelektualne można czasem zabrać... Dziś jeden list, ale za to długi i w ogóle... poczytajcie.

Na temat piractwa: kto jest winny takiej sytuacji w Polsce, jaką mamy - bezrobocie, przestępczość itd...? Ano ja wam powiem. Na pewno nie piraci (...). Cały proces ubożenia społeczeństwa rozpoczął się jeszcze podczas wojny. Hitlerowcy wymordowali większość Żydów. No dobra, ale co to ma wspólnego z piractwem? Czytajcie dalej, a się przekonacie, że wiele.

Na pewno wszyscy wiedzą, że za każdym wydarzeniem kryją się Żydzi, masoni i cykliści. (No i nie zapominajmy o filatelistach i pozeraczach małży - dop. Jedi. :)

Po zakończeniu wojny władzę przejął kościół katolicki. Brakowało mu "konkurencji" [Żydów? - Smg], więc zaczęli się panoszyć (księża) jak królowie.

Na przykład taki kard. Wyszyński w latach 50 to aż sobie zażywał na kwatery osobnego klasztoru, i to na parę lat... i komuniści mu go dali! Nawet strażę postawili, żeby mu się holota nie wypychała... A on jeszcze narzekał, niedźwiedźnik.

Sytuacja polityczna w kraju się zmieniała. Przyszły upadek komunizmu i całe to robactwo wyszło na światło dzienne (nie to, że się ukrywali, ale nie mieli takiej władzy, jaką mają teraz).

Znaczy Żydzi? Czy księża? Czy też może Żydzi, którzy preferabowali się na księży? Chyba nie pojmuję błyskotliwej głębi t(w)ych wynurzeń...

Pewnym feralnym, wręcz katastrofalnym dniem okazał się ten, w którym władzę przejął AWS...

No pewnie, tak nam fajnie było za komunę - te całonocne imprezy pod mięsnym, ach gdzież one... Tak bym znowu chciał zarabiać 20\$ miesięcznie i mieć 2 programy w TV, i cenzurę, i być w sojuszu z ZSRR, i kupować banany raz w roku, o ile akurat były. Ech... gdzie te czasy, no gdzie?! Wszystko przez AWS i resztę tych drani...

...a księża poculi dobry interes i zaczęli wprowadzać swoją politykę w życie (AWS to przecież partia prokościelna). Efekty widzimy dzisiaj w wiadomościach czy innych teleekspresach oraz na własnym podwórku. No dobrze, ale co to ma wspólnego z piractwem???

No właśnie?!! Może W KOŃCU zaczniesz mówić na temat?!

Otóż podczas rządzenia AWS z "buźką" na czele partia ta spowodowała wzrost bezrobocia i biedotę.

Tadammm! W końcu jakże ZAS-KAU-JA-CA pointa! Tak... pamiętam, już byliśmy blisko wypędzenia USA pod względem dochodów (Polska była przecież 10 potęgą przemysłową świata! W TV to mówili!), kiedy - cholera - obalili komunizm i zaraz zaczęli się schody i bieda! Genialne!

Spadek standardów życia spowodował różnicę w stosunku do państw europejskich i ogólne zaciężanie materialne Polaków.

Rozumiem, że wcześniej tego nie było? Pamiętam te kolejki Amerykanów po polską wizę, prośby o jakąkolwiek pracę w PGR-ach, żeby te parę zł posłać rodzinie w Arkansas...

W wyniku czego u nas gry i inne programy kosztują więcej niż w krajach zachodnich. (...)

Jakieś przykłady? Ja uważam, że jest akurat na odwrót.

Dlatego ludzie kopiuja gry i programy, kradnąc w ten sposób stł i stając się złodziejami.

XX [namiarów LITOŚCIWIE nie podajemy]

Woow, a to Amerykę (wredną) odkrył. Zapomniałeś dodać, że do kopiowania zachęcają Polaków Żydzi, będący księżmi, którzy wprawdzie zostali wymordowani w czasie wojny, ale perfidnie nie przyjęli tego do wiadomości i - w ramach AWS - nadal sprowadzają Prawdziwych Polskich Patriotów na manowce, namawiając do piractwa. Reasumując: winni są wszyscy poza tymi, co kradną. Zalecam zimny kompres na czoło i jedzenie dużo ryb, bo fosfor ponoć wspomaga pracę mózgu. Na początek sugeruję 3 wieloryby dziennie. (Wiem, że wieloryb to nie ryba, a ssak, ale to ci... wiecie kto... zmusili mnie, bym tak napisał, bo chcą mnie ośmieszyć...)

Głupota do piachu!

Ostatnio, tzn. od nastu numerów, zamieszczacie w AR listy, z których emanuje ewidentna głupota. (...) Nie ma miesiąca, w którym nie byłoby takiego listu. SKOŃCZMY Z TYM! Z głupotą trzeba walczyć! Przeciwdziałaj się jej! [Zastanawiam się, ile głupich listów przychodzi do was miesięcznie, ale przypuszczam, że dużo.]

Sporo, fakt. I czy ktoś ma jeszcze wątpliwości, dlaczego my tu świrujemy? :)

Ponieważ nie wszyscy wiedzą, jak walczyć z głupotą, podaję trzy sposoby: obśmianie ("twoje poglądy są bardzo głupie" - tutaj logiczna argumentacja: "hahahahaha!"). To najskuteczniejszy i zarazem najwolniej działający sposób. Wyśmianie ("ale jesteś głupi, hahahahaha!"). Najszybszy, ale może zaistnieć sytuacja, iż działanie (w dobrej wierze) wyśmiewającego zostanie wzięte za przejaw zwykłego pospolitego chamstwa (notabene, też naszej narodowej cechy). No i trzeci sposób - bicie czym popadnie, w co popadnie i patrznie, czy równo puchnie. Najmniej skuteczna metoda. Powoduje u "głupka" obrażenia fizyczne, które przez współwyznawców głupoty mogą stanowić podstawę do uznania go męczennikiem. Proszę o zastanowienie się nad treścią tego listu.

Andrzej "Louis Cypher" Visentini

Często stosujemy dwie pierwsze metody, zaś w skrytości ducha marzy mi się czasem i trzecia, oj, jak się czasem marzy. :) Ale czy po lekturze takiego listu jak ten wyżej dziwisz mi się?

Nauczyciele...

Mam uwagę odnośnie listu osobnika o xywce Zero [05/01]. Jak na moją czaszkę, to nauczycielka i uczeń są w błędzie. Najmniejszą jednostką informacji jest bit. Klasy są tylko najmniejszą jednostką, która przechowuje dane. Poza tym niech się chłopak tak nie martwi. W pierwszej klasie LO o profilu mat-info jedziemy z tym samym shi(f)tem. Do Painta & Worda doszedł DOS ze swym qmplem Nortonem.

Tomasz Misztal

Moja przygoda z komputerami zaczęła się od monstrualnej czarnej skrzyni. Wzrostem wtedy sięgałem do otworu na monety. Aby zobaczyć akcję rozgrywaną się na ekranie, musiałem, niczym egipski robotnik, przepchać krzesło przez cały salon. Później dotarło do mnie, że była to cudowna gra "INVADERS". I aż po dzisiejszy dzień zostałem wierny mej pasji. Nie będę szczegółowo opisywał wszystkich szczebli, po których mozolnie się wspinałem w zdobywaniu wiedzy informatycznej (...). Wszystko się zmieniło, gdy w kiosku obok "Świata Młodych" ujrzałem pierwsze komputerowe pismo. Do dzisiaj "starzy" informatycy nazwę jego mogą wymówić dopiero po przelknięciu śliny - "BAJTEK". (...) Zawsze czytając od deski do deski, natrafiałem na końcu na rozdział opisujący nudne (dla mnie) programowanie. (...) Pewnej mroźnej nocy, przy wtórze grzmotów i jęku wichru w kominku wkładałem kilka linijek programu i... stało się: on ożył!!! Wykonał dokładnie, co chciałem, był moim sługą!!! Całkowicie nad nim zapanowałem. Nie wiem, czy znacie to uczucie. Ja, mały, chudy okularnik miałem nad kimś władzę. Byłem bogiem. Dobra, przestanę się podniecać. (...) Przewinny trochę taśmę ze wspomnieniami i spotkajmy się ze mną na studiach podyplomowych dla nauczycieli. Zaczniemy od tego, że wszyscy słuchacze nie mieli kontaktu lub mieli wiedzę szczytkową o komputerach. W tym miejscu chciałbym przeprosić wszystkich nauczycieli na studiach podyplomowych. WYBACZcie. Byli tam nauczyciele wszystkich profesji - polonisci, muzycy, wuefisci, plastycy itp. itd. - wszyscy walczyli o dodatkowy papierek. Na większości zajęć - nie tylko z DOS-a - zadawali sobie pytanie: PO CO NAM TO??? Mi żal tylko było uczniów. Obiecałem sobie, że moi uczniowie będą najlepsi, przeleję na nich całą swoją wiedzę i doświadczenie. Tak też się stało. Już od trzech lat uczyć informatyki (a może dopiero od trzech?). I wszystko skończyłoby się HAPPY ENDEM, gdyby nie reforma szkolnictwa. Jestem administratorem sieci komputerowej, borykam się ze sprzętem. W pracy nie mogę napić się nawet kawy - bo przez cały czas jestem oblegany przez maniaków QUAKE'a (rulez!) lub INTERNAUTOW. W międzyczasie przyjąłem się do Urzędu - także państwowego. Administruję 4 godziny tygodniowo (!!!), a wypłatę mam... TAKĄ SAMĄ jak na stanowisku nauczyciela. A co za wyгода. Już, spokoj, aromatyczna kawa... (Tak, tak, pani Krysiu, się kończę!!!). I coś mi się wydaje, że uczniowie znowu utracą nauczyciela, który potrafi wskazać procesor na płycie głównej.

Witaj selekcjo negatywna, witaj. :(((Biedne dzieciaki.

Na koniec mam coś na pocieszenie - większość dobrych informatyków nie miała nawet tego przedmiotu w szkole! (Uczniowie - szukajcie wiedzy wszędzie!) Tak na marginesie, nauczyciel informatyki jest chyba pod większym ostrzałem niż, np., historii. Dlaczego uczniowie nie ciepłają się, że belfer od muzyki nie potrafi grać na wszystkich instrumentach?

Bo sami też nie potrafią. Ale na pewno by się wkurzyli, gdyby pan od muzyki zaczął dmuchać w skrzypce i wma- wiać im, że fortepian jest instrumentem perkusyjnym. Tudzież gdyby na zapytanie, "kim był Beethoven", stwierdził, że on się nie zna na NBA. A na koniec walnąłby po łufie każdemu, kto śmiałby powiedzieć, że się ośmiesza w ich oczach.

Ja wiem, że idealna szkoła - to taka, gdzie WF-u uczy Małysz, na fizyce można spotkać Einsteina, a na biologii wyklada Darwin - tego wszystkim życzę i proszę, traktujcie łagodnie nauczycieli informatyki - NOBODY IS PERFECT.

Nauczyciele - Inaczej

Na waszych łamach często ukazują się listy typu "mój nauczyciel informatyki nie zna się na komputerach" i tym podobne. (...) U mnie w szkole od dwóch lat uczymy się obsługi Worda, Excela i Painta :). Ale te tematy nie są związane ze słabymi kwalifikacjami naszego nauczyciela, wręcz przeciwnie. To winą qmpli z klasy, gdzie - np. - chłopak przez całą godzinę nie umiał się zalogować do sieci, a potem twierdzi, że facet go niczego nie nauczył!!! Zdarza się, i to często, naszemu nauczycielowi opuszczać lekcje z naszą klasą, ale przecież klasa też powinna wykazać minimum chęci. Często osoby, które u mnie w klasie mają komputer, mniej wiedzą od uczniów, którzy go nie mają, ale wykazują dużą inicjatywę ze swojej strony. Dlatego nie narzekajcie na swoich nauczycieli tak bardzo, bo często owa sytuacja wynika z wiedzy (niewiedzy) uczniów. Nie chce bronić nauczycieli, bo racją jest, że jeśli się ktoś na czymś nie zna, nie powinien wcale się za to brać - inaczej jest zwyczajnym LAMEREM! Tak więc nauczyciele - uczyc się, uczyć, a uczniowie starać się.

Qba bądź - jak kto woli - Oraxid

Nauczyciele i piractwo

W mojej szkole wziąłem udział w konkursie angielskiego (zająłem 1 miejsce!), no i po 2 m(i)ejach rozdanie nagród ze szkoły. I nagroda, którą była książka Dr Jekyll (czy jak tam) i Przygody Tomka Sawyera oraz płyta CD: słownik polsko-angielski. Fajnie, nagrody są, ale coś mi w płycie nie pasowało - okładka jest, ale zazwyczaj są też pudełka. Gdy wróciłem do domu, odpałem słownik i co mnie spotkało - okazało się, że to pirat, raczej w normalnych płytach CD nie ma cracka. Rozumiem, by szkoła nie miała pieniędzy na oryginalną płytę CD, ale nie lepiej, jeżeliby dali chociaż jeszcze jedną książkę albo słodycze?

LordMICHCIO

Dokładnie. Oj, uczy ta szkoła, uczy... różnych rzeczy.

Scena & AM - ole!

Co do sceny, kiedyś spoglądałem na dzieła scenowców z przymrużeniem oka (jak ich to może cieszyć?), a scena z CD-ka nigdy nie zagościła na twarządzeli... do wczoraj, tak się składa, że nudząc się, zapuściłem parę multichanells (chyba jakoś tak to się pisze), to, co później usłyszałem, przeszło moje najśmielsze oczekiwania, to się tyczy TYLKO wybranych modków (np. happy now, kite, I miss you czy Find an Angel - gregora!)... Nie byłem w stanie uwierzyć, że takie kawałki potrafią zrobić prości, zwykli, młodzi ludzie! Szczere powie- działy, to kilka modków z każdego nr CDA mogłoby konkurować z muzyką Miss Shivy (słuchasz jej Smg?), demka też są niesamowite, niejednokrotnie lepsze od interek co lepszych gier! Co do scenowców - nadal się im dziwię, "harują" przez, hm, 2 miesiące (?) tworząc demko, zarywają nocki, by później dumnie pokazać je na jakimś party, powypinać klamę przez tydzień, a potem znowu od początku, hm, naprawdę godne podziwu zaangażowanie. Poważnie...

Otóż to. Scenowcy to maniacy (w najlepszym tego słowa znaczeniu!) kompów i robią to dla przyjemności, nie dla kasy... I za to są godni szacunku.

Kolejna sprawa to Action Mag, Tu, zapewne jak większość czytelników, w tym również ja, zaapeluję o zwiększenie ilości miejsca na ten kącik. Szczere mówiąc, gry mnie już nie ciągną, kupuję CDA głównie dla tego zina. Powodów, dla których to robię, mogłbym wymienić rąsacie i uwierz mi Smg - dzięki Oniowi starzy czytelnicy - jak ja (w końcu 21 w plecy!) - nadal kupuję (i będą, dopóki AM będzie) CDA właśnie dla AM, a znam naprawdę sporo takich przypadków... (...) Właśnie, co do Action Maga, to takie moje prywatne zdanie... człowieku, nie uwierzysz, jak pisanie rajcuje :). Spędzić nad czymś kawałek czasu, a potem oglądać wyniki swojej pracy na łamach maga - to mobilizuje! do dalszej "pracy". Jednocześnie takie pisanie podnosi niesamowicie styl, ortografię itp. Dlatego tak sobie cenię tego zina.

cobretti

Zanim trafiłem do CDA, przez parę lat robiłem (z kumplami) zina poświęconego scenie, więc aż za dobrze wiem, jak to jest :). Człowiek zarywał noce, za co nie miał ani grosza (a nawet jeszcze dopłacał, bo maga się

TIPSY

Alone in the Dark: The New Nightmare

• W linii komend dodaj **wizardmaster** (np. C:\ALONE\ALONE4.EXE wizardmaster). Dzięki temu po rozpoczęciu gry w katalogu Inventory będziesz miał Cheat Menu. Dalej chyba nie muszę tłumaczyć? :)

• Grając Carnabym, w pewnym momencie spotkasz Edenshaw (cut-scenka). W efekcie otrzymujesz "amulet zapisu". Te-



raz błyskawicznie zapisz grę! Potem wczytaj save - ponownie zaczniesz się cut-scenka... i znów dostaniesz amulet. Znow szybko zapisz stan gry itd. W ten sposób można sobie łączyć całą serię amuletów...

Anachronox

Zajrzyj do katalogu Anachronox\anox\data\CONFIGS. Tam za pomocą edytora tekstu otwórz plik: **Default.cfg**. Znajdź li-



nię: **set debug 0**. Zamiast 0 wpisz 1, zgraj plik, uruchom grę. W czasie gry naciśnij [~] i wpisz:

invoke 1:86 - Cheat Menu
battlewin - wygrasz bitwę
noclip - przenikanie przez mury itd.
exec noxdrop - ???
exec noxdrop ai - ???
exec bed - ???
exec envshot - ???
map [nazwa mapy] - zmiana mapy na: tours; tours2; bricksb; hovel; rowdys; bricksd; whacks; zordos; mmuseum; onegate; bricks; casinex; tenements; bricks2; franks; grumpos; mystech1; mystech2; sewagic1;

sewagic2; slounge; museum; vandomart; senders; scommos; sendormitory; routubes1; routubes2; mugmug; redlight; se-xmach; orange; tubbies; slutopia; starport; labbuilding; servicetunnel; sunstrip; votowne; chamber; republic; warshipbay; heph-poor; hephaestus; hephtower1; hephtower2; hephfactory; hephpipes; hephlava; levant1; levant2; levant; kraptonbay; krap-tonmaze; kraptonjail; ballotine; baltown; doren; waugees; whitendon; whitecaves;

tensil; temple; commiteon; commbase; limbus; crevicelanding; crevice.

Chasm

W czasie gry naciśnij Bakspace i wpisz w konsoli:
CHOJIN - god mode
AMMO - amunicja
WEAPON - wszelka broń
INVISIBLE - niewidzialność przez 2 minuty
ARMOR - 200% pancerza
FULLMAP - widzisz mapę całego levelu
KILL - wykańcza wszystkie potwory na danej planzsy
REANIMATE - potwory znów żyją
RESPAWN <#czas> - czas, po jakim potwory ożywiają (0 - potwory nie ożywiają)
GO <#nazwa> - skok do wskazanego levelu gry
NEXT - następny level
KEYS - wszystkie klucze

Dinosaurus

• Level Codes
SPIDY, GENESIS, SNOWMAN, MASELL, ASI, MURPHY, TSC, REMETIX, PELLUS, VOID, PORTAS, CSABA, CABO, ZOLI, KAROLY, ZSOLTI, TIBI, THOMAS, BIRD, MATULA, MAJOM, FABLE, HURKA, KIGYO, HALAL, KARFIOL, ABRAK, GYOKER, BORZALOM.

Grouch

1. Uruchom grouch.exe z parametrem **Lo-laio** - wielkość liter jest istotna!
2. Po uruchomieniu gry pojawi się okienko. Wybierz zakładkę **"Developer"**, zaznacz **"Vidas infinitas"** i **"Game"**, naciśnij "OK".
3. Teraz twój bohater nie traci życia, nawet jeśli zginie.

Independence War 2

Otwórz plik **defaults.ini** (znajdziesz go w głównym katalogu gry) za pomocą edytora tekstu i znajdź linię **"developer_mode = 0"** - zero zamień na 1. Następnie zajrzyj do katalogu/configs i dopisz to, co poniżej, do default.ini, poniżej "cheat key section".



[icPlayerPilot.DevIndestructable]
Keyboard, I, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
Keyboard, X, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
Keyboard, G, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT

Uruchom grę. W czasie rozgrywki naciśnij (jednocześnie) ww. kombinacje klawiszy, by uzyskać:

[I] [CTRL] [Alt] - god mode dla pilota
[X] [CTRL] [Alt] - rozwalasz namierzony cel
[G] [CTRL] [Alt] - skok w pobliże namierzonego celu
[K] [CTRL] [Alt] - pa, pa...

• A to wersja dla mniej ambitnych:
Wejdź do "player history" i "mission screen", kliknij history box. Teraz wpisz: darkgoat - aktywizujesz cheat mode. Teraz możesz zastosować kombinacje klawiszy:

Kombinacje na "player history":
[Left Shift] + [Backspace] - dodaje daną misję do player history
[Left Shift] + 0 - dostępne wszystkie misje

A te podczas gry:
[Left Shift] + P - ściągamy obrazek (*)
[Left Shift] + M - kontynuujemy ściąganie obrazków
[Left Shift] + 8 - skok w pobliże celu
[Left Shift] + 9 - widzisz szybkość celu
[Left Shift] + 0 - rozwalasz namierzony cel
[Left Shift] + I - god mode
[Left Shift] + W - wygraliśmy!!!
[Left Shift] + J - skok do najbliższego punktu Lagrange

(*) do katalogu resource\art\screens

Operation Flashpoint

• Kilka save'ów w obrębie misji.
Sprawa jest bardzo prosta. :) W czasie gry naciskasz [Alt + Tab], by zwinąć grę na pasek zadań.



Potem zaglądasz do katalogu Users\Saved\Campaigns\1985. Tam znajdziesz save z gry (z danej misji). Przenieś go w inne miej-

sce i będziesz mógł w nie zgrać innego save'a. W razie potrzeby można w ten katalog wrzucić odpowiednią "zgrzywkę". Proste?

• God Mode - w czasie gry wpisz **iwillbe-theone**.
• Amunicja na maksa - w czasie drugiej misji w kampanii, gdy oficer drze się: go! go! go!, wpisz **SZYBKO moreammo**.

Ski-Doo X-Team Racing

Idź do 'Player & Tuning' i wpisz jako swoje nazwisko:
gimmegravity - siła ciężkości
gimmecheatreset - anuluje cheaty
gimmesuperboost - dopalacz
gimmeflyhigh - wyższe skoki
gimmetuning - podrasowujesz skuter
gimmealltracks - wszystkie trasy
gimmeallsleds - coś tam dostajesz :)

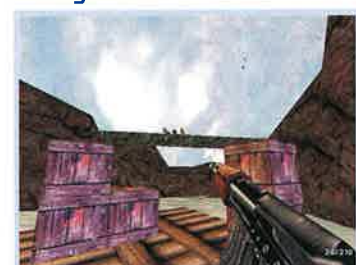
Star Trek: Deep Space Nine - Dominion Wars

Gdy wybierzesz wrogi statek i "zakotwiczysz" na nim kamerę, naciśnij: [Ctrl] + [Shift] + [Del], a wróg będzie (wprawdzie powoli, ale...) obrywał.

TechnoMage

Podczas gry naciśnij [Enter] i wpisz:
victory is mine - wygrywamy
now you die - przegrywamy
fill this bag - 10 000 kasy
revelation - odkrywa mapę
build anything - dostępne wszelkie budowle
give me power - dostępne wszelkie zaklęcia
cheezy towers - zaklęcia nie mają ograniczonego zasięgu
restoration - odnawia hit points
frame it - pokazuje liczbę FPS
I'm a loser baby - pa, pa...
grow up - nasz najlepszy bohater mocno awansuje (+5 leveli)

Vietnam 2: Special Assignment



Naciśnij [T] i wpisz:
JohnWayne - God Mode
getsome - amunicja na maksa
fullmetaljacket - pancerz na maksa
didnthurt - energia na maksa
almighty - wszystko naraz :)
onemanarmy - wszelka broń
rocknroll - nieskończona amunicja
ghost - tryb obserwatora
retreat - skok na następny level

Zeus: Poseidon Expansion

Naciśnij [CTRL] + [ALT] + [C] i wpisz:
mammaldrome - szybsze zbiory?
atlashegreat - Atlas pomaga ci w twoich projektach
soundFrag - zabijane zwierzęta wydają dziwne dźwięki
seasick - Posejdon zapewni 10x większe połowy
hotlava - możesz wałnąć fireballem w wybrane miejsce
bigbadwolf - ???
elite sheep - ???
rain from heaven - ???

PONIEDZIAŁEK

WTOREK

ŚRODA

CZWARTEK

PIĄTEK

MOŻNA POGRZAĆ!

SOBOTA

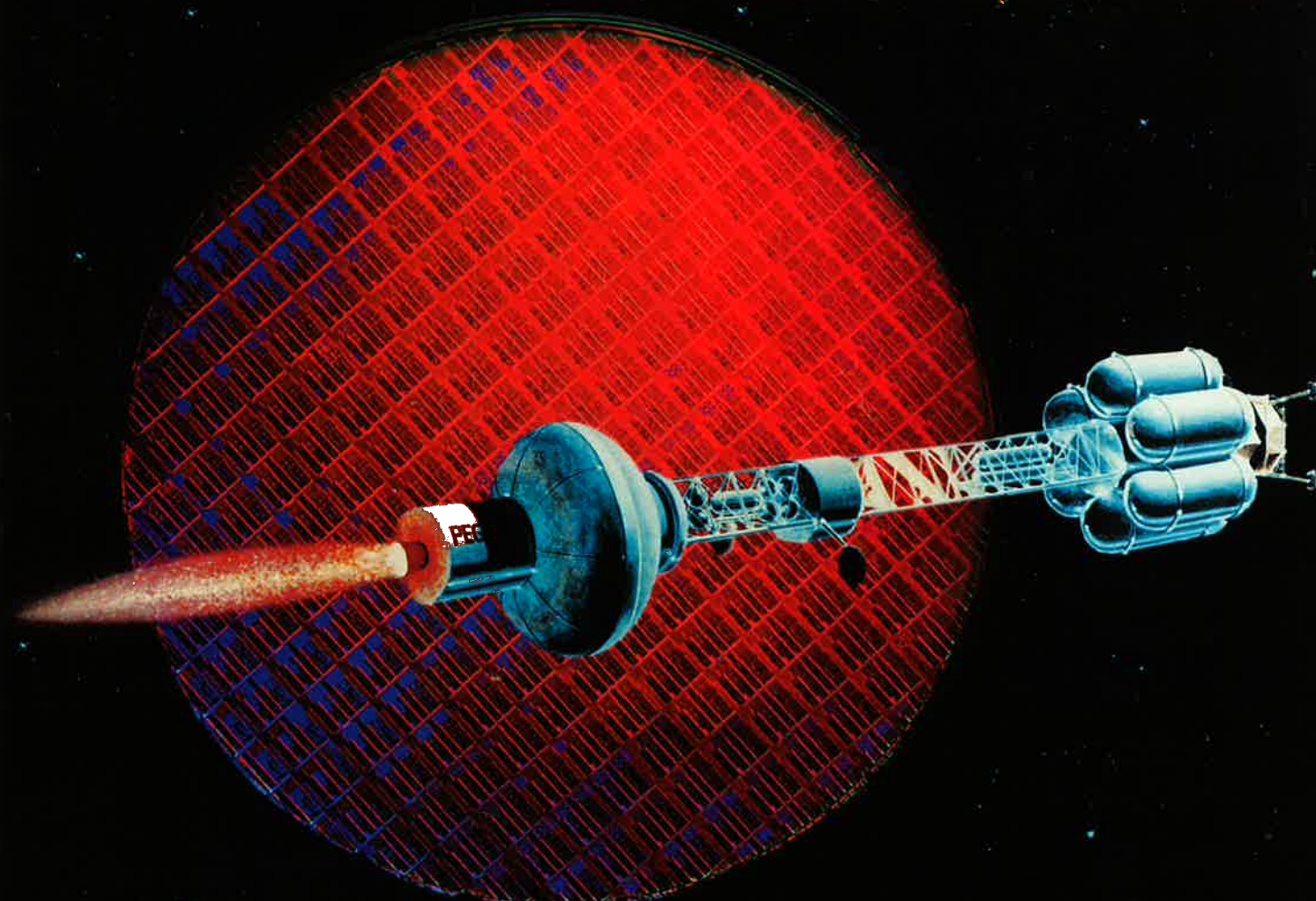
NIEDZIELA

CD-ACTION

zdiąć i z satysfakcją podrzeć w drugiej połowie czerwca 2001!

CD-ACTION

Jutro zaczyna się dziś...



Dla wszystkich wymagających użytkowników komputerów PC procesory AMD są w pełni satysfakcjonującym rozwiązaniem.

Dla kogo AMD Duron™ ?



- Zaprojektowany specjalnie dla tych, którzy surfują po Internecie, projektują strony www, pracują na programach edukacyjnych, rozrywkowych lub pakietach typu „business”.
- Doskonała wydajność, którą doceni każdy prawdziwy wielbiciel gier 3D.
- Magistrala systemowa 200 MHz, 192 KB zintegrowanej pamięci i multimedialna technologia 3Dnow™ spełnią potrzeby użytkowników domowych i biznesowych, bez nadwyższania ich budżetów.
- Większa pamięć cache w połączeniu z zaawansowaną architekturą zapewnia świetną wydajność nawet bardzo złożonym aplikacjom.

Dlaczego AMD Athlon™ ?



- Przystosowany do aplikacji wymagających dużej mocy i wysokiej przepustowości (rewolucyjna magistrala 266 MHz, 384 KB zintegrowanej pamięci).
- Renderowanie obrazu 3D, przetwarzanie grafiki dwuwymiarowej, czy kompresja audio to dziedziny, w których Athlon spisuje się najlepiej.
- Także w zastosowaniach biurowych ATHLON 1.33GHz nie daje szans najszybszym (1.7 GHz) produktom konkurencji - wydajność lepsza o 14%^{*}.
- Athlon przy dużo mniejszym zegarze procesora wyraźnie dominuje nad konkurencją.

* Porównanie wydajności układów http://www.chip.pl/offline/2001-05/056_001009_0010.html



AMD Duron 850 / 900 / 950 MHz

AMD Athlon 1 / 1.13 / 1.2 / 1.33 / 1.4 GHz

incom

INCOM SA Autoryzowany Dystrybutor Procesorów AMD
Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 35 88 000, Warszawa, tel. (0 22) 86 88 000, www.incom.pl, handlowy@incom.pl